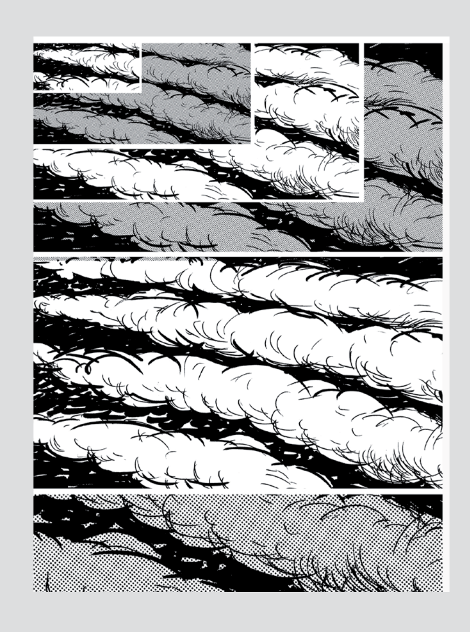


Diciembre de 2014



CuCo

Cuadernos de cómic



Revista de estudio y crítica de la historieta




CuCo
Cuadernos de cómic

EDITORIAL

Tercera entrega de *CuCo, Cuadernos de cómic*, y con ella novedades. El avance, nos parece, se nutre de cambios y este tercer número de la revista ofrece en primera instancia uno notorio. Era una idea que llevábamos acariciando tiempo, de hecho desde que los codirectores nos planteamos la creación de una revista teórica hemos tenido claro que en su seno podrían, casi deberían, alojarse entrevistas. Sin embargo por la naturaleza misma de nuestro proyecto también entendemos que todo encuentro de *CuCo* con autores o personalidades del medio debía ser especial, no ligado a la mera promoción de la obra de actualidad, y que el intercambio de ideas supusiera una reflexión honda alrededor del cómic. En esta primera *CuCoEntrevista* acercamos a nuestros lectores una de las figuras más vitales, inconformistas y reflexivas del panorama reciente de la historieta. Martín López Lam, autor intercontinental, editor y artista gráfico nos brinda un encuentro que deseamos les resulte a nuestros lectores tan agradecido y rico como a nosotros.

Es el nudo central de un *CuCo* que se completa con tres colaboraciones: nuestro codirector Octavio Beares cierra su serie de estudios sobre la grafía, Álvaro Pons se centra en la figura de Micharmut, y Sergio Arredondo nos ofrece un estudio sobre las formas esquemáticas como contenido del cómic en los ejemplos concretos de los autores Kevin Huizenga y Dan Zettwoch.

Tampoco falta la mirada crítica a algunas de las recientes y significativas novedades editadas en nuestro país. Las analizan para *CuCoCrítica* colaboradores ya conocidos en nuestras páginas a los que se añaden nuevas firmas para trazar una panorámica de la actualidad.

Se trata, por lo demás, de un *CuCo* menos voluminoso que los anteriores. El motivo es sencillo: como saben nuestros lectores, *CuCo* es una revista que depende de los textos que se nos hagan llegar. Y en este semestre la realidad ha sido que no hemos recibido tantas propuestas como en los anteriores. Sin embargo, dado que confiamos plenamente en la calidad de los contenidos de este número 3, entre la disyuntiva de esperar a tener más material o cumplir con el compromiso de ofrecer dos números anuales, hemos optado por lo segundo. Esperamos que lo disfruteis.

La Dirección



Índice

CuCoEstudio

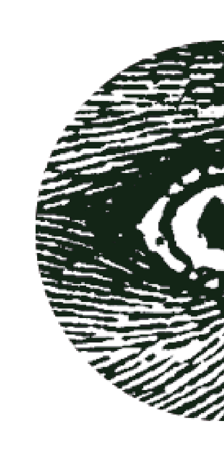
CuCoEnsayo

CuCoEntrevista

CuCoCrítica



CuCoEstudio





Las formas esquemáticas como contenido del cómic en la obra de Kevin Huizenga y Dan Zettwoch

SERGIO ARREDONDO GARRIDO

Doctorando Dpto. Dibujo. Universidad de Granada
Profesor de Diseño Gráfico. Escuela de Arte de Granada

Sergio Arredondo Garrido (Granada, 1980) es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, en la que actualmente es doctorando del Dpto. de Dibujo. Compagina su labor como investigador con la de profesor de Diseño Gráfico en la Escuela de Arte de Granada. Se ha dedicado a la ilustración, diseño gráfico y diseño tipográfico (*granadatierrasoñada.es*), recientemente su interés por el cómic y el diseño gráfico se ha puesto de manifiesto en las colaboraciones realizadas para el colectivo Ultrarradio (*The Fall* y *Lagartija Nick "Hay Ruido Todavía"*), así como en la publicación del cómic *La Soga* (Ultrarradio 2012), poniendo en práctica en estos los intereses de su investigación, los cuales versan sobre la relación entre las citadas disciplinas.

Resumen

Este artículo pretende poner en valor la presencia del diseño de la información, expresado a través del lenguaje de la esquemática, como elemento que se integra en la narrativa del cómic.

Resulta posible encontrar elementos de este ámbito dentro de tipologías del cómic orientadas a la divulgación del conocimiento y, en los últimos años, estos recursos los encontramos integrados en obras de ficción, suponiendo una apuesta por las exploración de las posibilidades narrativas que ofrece el diseño en el cómic. En este artículo se pretende identificar formas de la esquemática que podemos localizar en la obra de Kevin Huizenga y Dan Zettwoch, así como sus capacidades expresivas.

Abstract

This article aims to highlight the presence of information design, expressed through schematics language, as an integrated element of the comic's narrative.

It is posible to find elements from this area inside some comic's typologies oriented to knowledge diffusion. Recently, we can also find these resources integrated to fiction works. They support the narrative possibilities that graphic design provide to comic. In this article we try to identify the schematics elements that we can find in the works of Kevin Huizenga and Dan Zettwoch.

Presentación

La historia del cómic es también la historia de sus exploraciones y de los consecuentes hallazgos narrativos. Es el resultado del establecimiento de unas convenciones que han hecho reconocible su sistema, su medio de difusión y su mercado. Del mismo modo que con facilidad podemos identificar qué es un cómic, la creatividad desarrollada por los autores implica un inmensa variabilidad de soluciones y revela transgresiones de las normas que se creían fijadas. No siempre la exploración de las fronteras es un objetivo en sí, sino que surge como una consecuencia de la búsqueda expresiva y narrativa más adecuada a las intenciones del autor, con la consecuente ampliación de las posibilidades expresivas del medio. La toma de conciencia de esta realidad para los creadores se ve refrendada en la opinión de Daniel Clowes, el cual afirmaba: "Sospecho que, incluso enfrentados a la más absoluta indiferencia, algunos de nosotros seguiremos creando cómics, aunque solo sea por la inmensa e inexplorada llanura que existe entre lo que se ha hecho y las emocionantes posibilidades que nos rodean en todas direcciones".[1]

Este panorama de emocionantes posibilidades que nos confirma Clowes ha sido un incentivo para que la labor teórica y académica haya tratado al propio cómic como el soporte de su argumentación,[2] demostrando su capacidad para servir de espacio al discurso teórico. En este marco, la conjunción de práctica y teoría del cómic ha pretendido aportar un análisis académico a la par que establecer con rigor cierta normalización del sistema del cómic. García Sánchez abordaba desde una perspectiva global al cómic, considerándolo como una forma inserta en el marco de la comunicación visual y exponiendo el contexto donde este se desarrolla profesionalmente. En este, encontramos una interesante idea que sirve de estímulo para nuestra aportación. Para el autor y profesor granadino el cómic "hoy en día sigue evolucionando hacia estructuras narrativas complejas en paralelo a la infografía".[3] Esta referencia, entendiendo a la infografía como la expresión más convencional de la esquemática, revela la intención narrativa de esta forma de periodismo visual y la constancia que de ella tienen algunos autores.[4] La cercanía de esta forma de comunicación al público generalista nos sugiere que el lector está mayoritariamente preparado para un territorio de exploración como el que nos ofrece el enriquecimiento del cómic a través de la esquemática.

Lejos de atender a esta observación, desde estos u otros estudios académicos no se ha profundizado en la investigación del lenguaje de la esquemática en el territorio del cómic. Esto no es óbice para que alguno de ellos se sirva de esquemas para hacer más inteligibles sus argumentos. Sucede al tratar de visualizar en un diagrama de superficies el espectro gráfico que conforma el "vocabulario de los cómics",[5] o bien,

---

[1] Clowes, D. "Modern Cartoonist", en *Eightball* n.º 18, inserto de 16 páginas. Seattle, Fantagraphics Books, 1997, p. 14, citado en García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, p. 265.

[2] De entre las cuales queremos destacar las del autor norteamericano Scott McCloud: *Understanding Comics: The Invisible Art* (1994), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006); así como las del dibujante español Sergio García Sánchez: *Sinfonía Gráfica: Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic* (2000), *Anatomía de una historieta* (2004) y *Cómo hacer un cómic (*2009).

[3] García Sánchez, S. *Anatomía de una historieta.* Madrid, Sinsentido, 2004, p. 9.

[4] García Sánchez pertenece al colectivo experimental Oubapo, donde destacaron Patrice Killoffer o Lewis Trondheim y, especialmente, Étienne Lécroart que resulta el actual impulsor del movimiento. Un repaso a las publicaciones *OuPus* n.os 1, 2, 3 y 4 (L'Association, 1997, 2003, 2004 y 2005) del colectivo nos permite encontrar de manera frecuente experimentaciones narrativas y el paralelismo entre la obra de estos autores y ciertas prácticas del diseño de la información.

[5] McCloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York, Harper Perennial, 1994 pp. 27-28

representar en diagrama de barras los resultados del "análisis de las transiciones".[6] Sin duda estos recursos gráficos resultan vitales para apoyar visualmente su argumentación. Estos esquemas adquieren una importancia clave para dar credibilidad a la investigación, en la medida en que son gráficos que pretenden confirmar la veracidad de sus conclusiones. A pesar de lo cual las referencias a los esquemas como elementos integrantes del "vocabulario de los cómics" no existe. Resulta relevante como se ha rehuido a su investigación si tenemos en cuenta que el cómic de divulgación que, entre otros, han servido de estímulo para la obra de McCloud,[7] *Cartoon History of the Universe*, nos ofrece algunas formas esquemáticas que han pasado desapercibidas para los estudiosos del cómic, tales como cronogramas, árboles evolutivos y cartografías. Tan solo se puede localizar una interesante y lúcida aproximación a este campo de estudio en el capítulo "Comics and the Grammar of Diagrams" (2010) del investigador Isaac Cates, dentro de la obra monográfica dedicada al dibujo como una forma de pensamiento en la obra de Chris Ware. Cates señala la amplitud de posibilidades que en apariencia presenta la diagramación y la querencia por los signos pictográficos en la obra del autor norteamericano. Aunque este artículo no se centre en la obra de este, resulta innegable que la importante influencia de Ware ha acrecentado el interés por investigar los territorios de yuxtaposición de la esquemática y el cómic.

¿Qué es la esquemática y qué le ofrece al cómic como contenido?

Los recursos gráficos que pretendemos poner en valor dentro del cómic pertenecen al amplio espectro de soluciones gráficas que operan bajo la ciencia de la esquemática. Esta se define como la "Parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia el nuevo lenguaje gráfico de los esquemas como mensajes, y la esquematización como procedimiento para la visualización de conocimientos que no son visibles en la realidad.".[8] Según esta interpretación estas formas gráficas responden a un proceso que se desarrolla en dos fases: la primera es una sucesión de observaciones y de abstracciones por medio de las cuales los datos, estados y fenómenos complejos son convertidos por el cerebro en formas mentales; la segunda parte es la plasmación visual de dichas formas mentales en esquemas, o sea, mensajes concretados mediante procedimientos gráficos. Esta definición no profundiza en sus formas visuales, sino que propone una metodología de creación y una finalidad, según la cual la esquemática presta atención a aquellos aspectos de la comunicación visual que ayudan a visualizar lo invisible, aquellas realidades que no tienen apariencia gráfica ya que no pertenecen al universo de la mímesis, es decir, de los iconos. Este sería, expresado de manera general, el aporte más significativo que como contenido supone la esquemática para el cómic, al ofrecerle los recursos gráficos para incorporar a la narración aspectos de la realidad no visibles.

La esquemática es originalmente un lenguaje visual que se considera propio de la comunicación gráfica de las esferas científica y técnica. Al menos es desde esta perspectiva desde la que fundamentalmente se ha estudiado. Allí el dibujo y el diseño sirven a la presentación de informaciones complejas, ayudando a su análisis y a la toma de decisiones. Permiten autonomía de lectura, modificación de la perspectiva de análisis y aprendizaje, por lo que los productos que genera la esquemática se consideran un "objeto de trabajo".[9] Estos instrumentos gráficos que surgen de la esquemática no tienen de por sí un valor narrativo, sino expositivo. Han de ser exploradas para encontrar la información en torno a los estados, las estructuras, las relaciones, los desarrollos temporales, las secuencias numéricas o los conceptos que se visualizan a través de patrones y relaciones reconocibles que solo pueden ser observadas mediante su representación gráfica. Estas formas esquemáticas tienden a ser abstractas, semánticas, complejas, mul-

---

[6] McCloud, S. *Op. cit.* pp. 74-80.

[7] Así lo pone de manifiesto el propio McCloud en una entrevista concedida a la revista *The Believer* realizada por Chute Hillary. Se puede leer en http://www.believermag.com/issues/200704/?read=interview_mccloud (consultado 5 de octubre de 2014)

[8] Costa, J. *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona, Paidós, 1998, p. 112.

[9] Bender, J. y Marrinan, M. *The Culture of Diagram*. Stanford, Calif., Stanford University Press, 2010.

tidimensionales e informativas.[10] En el contexto de la creación de cómic contemporánea encontramos que la integración de estos recursos y otros novedosos se hace cada vez más recurrente, pero dista del planteamiento que hemos descrito. Probablemente esto se deba a la labor que ha realizado la infografía en la propagación de estas formas de comunicación optando por soluciones más redundantes, estéticas, livianas, unidimensionales y familiares,[11] lo que ha facilitado su aceptación popular. Su amplio ancho de banda comunicacional ha condicionado el ambiente del lector y del creador, que además están sumidos en una constante tecnificación cultural, donde la ciencia y los dispositivos tecnológicos invaden cualquiera de nuestras prácticas habituales. Estas realidades brevemente descritas implican una traslación de los códigos visuales desde las esferas técnica y científica a situaciones cotidianas, en la medida en que como ciudadanos estamos inmersos en un ecosistema visual de amplitud de nuevos registros gráficos. De alguna manera, desde el punto de vista del creador, este está inmerso en los ambientes que Barbieri describió como las "zonas intermedias entre dos ecosistemas diferentes, donde se puede jugar con los reglas de ambos".[12]

Para poder establecer las formas gráficas que reconocemos en el cómic como transposición del lenguaje de la esquemática, se hace necesario establecer el espectro de soluciones gráficas y códigos visuales que trata de aglutinar este lenguaje para advertir el tipo de enriquecimiento que suponen, por lo que un acercamiento a las familias de esquemas puede aportar algo de luz a esta inmersión. Apoyándonos en Costa,[13] aunque filtrando las familias que propone, simplificando su propuesta para apostar por destacar tan solo aquellas que se reconocen de manera fehaciente en el cómic.

Estas serían cuatro: a) La familia de esquemas diseñados para expresar *estados* de objetos o fenómenos: que comprenderían a todas las formas gráficas que no incorporen dimensión temporal tales como los mapas, las vistas de sección arquitectónica o los atlas anatómicos. Se caracterizan por exponer relaciones inalterables en su superficie y tienen un vínculo evidente con la representación de la realidad, aunque teñida de cierta complejidad al combinar vistas interiores y exteriores o puntos de vistas poco habituales. b) La familia de esquemas utilizados para expresar principalmente *estructuras y relaciones*: este grupo de esquemas está más asociado al término diagrama, en tanto que su rasgo común es el uso del vector de conexión, en la definición de la estructura y en las relaciones consecuentes de lo vínculos entre elementos. Estos pueden tomar la forma de diagrama de árbol, de organigrama empresarial, de diagramas de espinas o de redes de relaciones. Su naturaleza abstracta los hace ajenos a cualquier relación con el grupo anterior, aunque igualmente establezcan relaciones en su conjunto, estas son de carácter lineal y multidireccional, lo cual les permite converger o divergir. En algunos casos, la propia estructura de la relación determina el significado de esta, de manera que el organigrama además de visualizar relaciones evidencia jerarquía. c) El tercer grupo lo constituye la familia de los esquemas que sirven para visualizar *datos*: una rama de la esquemática en especial auge en el contexto actual. Su nivel de abstracción es el mayor de todos los expuestos, en tanto que posibilita asignar formas gráficas a colecciones de informaciones cuantificadas. Las formas habituales de estos son los propios de la estadística gráfica: gráficos de barras, gráficos de sectores, histogramas… sin embargo, la realidad de las propuestas nos ofrecen una habitual integración con otras familias de esquemas de manera que resulta habitual ofrecer datos vinculados, por ejemplo, a mapas en forma de atlas de datos. d) La familia de esquemas que expresan *desarrollos en el tiempo*: estos son los únicos que incorporan dimensión temporal y son ambivalentes puesto que los hay de apariencia abstracta e icónica. Podemos reconocerlos como cronogramas, diagramas de flujo o árboles genealógicos, o bien, cercanos al sistema del cómic como secuencias de instrucciones gráficas de procedimiento.

---

10 Costa, J. *Op. cit.* p.116.

11 Cairo, A. *El alfabeto funcional*. Madrid, Alamut, 2011, p.76.

12 Barbieri, D. *Los lenguaje del cómic*. Barcelona, Paidós, 1993, p.13.

13 Costa, J. *Op. cit.* pp.120-126.

La realidad de la esquemática y su amplia aplicación en ámbitos dispares demuestra su capacidad de hibridación, lo que a menudo hace complicada la tarea de reducir a una sola familia su clasificación. Este hecho lo podemos constatar en la infografía periodística, la cual ha mostrado una especial habilidad para hacer cohabitar diferentes familias en una única noticia optimizando así el espacio dedicado a estas secciones en las páginas del diario y generando una singular riqueza comunicativa.[14] Algunas de estas combinaciones planean sobre la ambiciosa idea de "escapar de la planicie",[15] donde la búsqueda de una mayor densidad informativa permite a la esquemática expresarse a través de múltiples dimensiones de análisis: espacio, tiempo, datos, estructura y relaciones; exponiendo una ambiciosa representación poliédrica de la realidad, ofreciendo al lector la información para que, a través de su interrelación y exploración, construya su particular interpretación o, en caso de la infografía, la reconstrucción de la noticia. El desarrollo de las técnicas narrativas que con la esquemática se están poniendo a prueba desde el periodismo visual, nos ofrece un territorio de investigación donde encontrar técnicas y procedimientos aún pendiente de traslación al cómic. No será ahora el objeto de este artículo la esquemática del periodismo visual, no obstante, resulta inevitable pensar en él como el principal de los entornos enriquecedores para el cómic. El objetivo que nos ocupa es de carácter más global y pretende localizar las familias de esquemas en el cómic para señalar las posibles vías de enriquecimiento a través de una óptica general.

Caso de estudio

Como veníamos anunciando el título del artículo, el mercado editorial norteamericano es el que nos muestra los ejemplos más relevantes de esta permeabilidad al diseño de la información. La obra de Ware, acompañada de otros autores de menor relevancia internacional, tales como Kevin Huizenga y Dan Zettwoch, han hecho de esta impregnación una señal reconocible de sus piezas narrativas. Ware destaca por la difusión de sus obras y por haber acaparado gran parte de la investigación académica contemporánea, sin embargo, su obra es menos relevante en cuanto a la incorporación de esquemas de forma evidente, razón por la cual pretendemos orientar este estudio a sus coetáneos. Por su parte, la obra de Huizenga parece explicitar de manera evidente sus raíces en el diseño gráfico de la información ya que podemos encontrar una actitud consciente de exploración, en tanto que existen publicaciones concebidas bajo esta óptica de forma intencionada. Ejemplo de esto resulta *Fight or Run: Shadow of the Chopper* (2008) editado por Buenaventura Press, "Back Cover" publicado en *Or Else* n.º 2, "Which Sentences are we diagramming?" en el n.º 5 de *OrElse* (2008) ambas de la editorial canadiense Drawn & Quarterly. Editorial donde también publicará el ambicioso cómic *Gloriana* (2012) que, aunque adquiere la apariencia convencional de cómic de ficción, dedica una considerable parte del mismo a experimentar con las posibilidades de la narración expositiva. Esta obra pone de manifiesto la integración de ficción y realidad para la divulgación, que resulta de la integración del cómic y la esquemática. Igualmente incorporó recursos esquemáticos en la serie *Ganges* publicada por Fantagraphics Books (número del 1 al 4 publicados entre 2006 y 2011), quizás su serie más laureada por la que ha recibido varios premios Ignatz. Por último, destacaremos uno de sus trabajos más singulares, un cómic de divulgación que combina hábilmente cultura popular y humor: *Amazing Facts & Beyond! with Leon Beyond* (2014). Este nace como un experimento para la web y recientemente ha sido editado por Uncivilized Books. La serie ha sido realizada de forma colaborativa con el también dibujante de cómics Ted May, y especialmente con Dan Zettwoch, autor al que prestaremos atención en este artículo, siendo *Birdseye Bristoe* (2012) su obra más reseñable, publicada también por Drawn And Quarterly, la cual se autoproclama *How to book*, por su particular inmersión en la narrativa de las instrucciones gráficas de los modos de empleo.

Centraremos nuestras observaciones en la obra de Kevin Huizenga y Dan Zettwoch por permitirnos justificar el proceso de inmersión y yuxtaposición de las disciplinas del cómic y el diseño gráfico. Además de ser relevantes por el amplio repertorio de recursos de la esquemática a través de los que se expresan en

[14] Franchi, F. "Literatura gráfica", en VVAA. *Malofiej 18*. Pamplona, Index Book, 2011, pp. 50-57.

[15] Tufte, E. *Envisioning information*. Cheshire, Conn., Graphics Press, 1995.

sus obras, ambos profesionales alternan, o han alternado, el oficio entre creadores de cómic y diseñadores gráficos, por lo que de manera consciente y natural han trasladado el aprendizaje y las reflexiones teóricas a las posibilidades prácticas comunicativas de una a otra disciplina. A este respecto, K. Huizenga opinaba que es natural que un historietista esté interesado en el diseño gráfico:

> Cuando diseñas una página, estás diseñando un mundo y estás haciendo mucho trabajo de diseñador como dibujante de cómic. Hay una cantidad enorme de habilidades que tienes que aprender, más allá de las habilidades para escribir o dibujar. También tienes que pensar como ponerlo todo junto, de manera que funcione junto como un paquete.[16]

La realidad de esta interdisciplinariedad se debe a la pertenencia de ambos al equipo de diseñadores y dibujantes de la empresa Xplane: *the visual thinking company*, afincada en St. Louis (EE.UU.), donde eran responsables de la creación de *visual explanations* bajo demanda y para otras compañías, o bien, de sus particulares *Xplanations* que servían como proyectos de autopromoción. Las publicaciones realizadas carecen de autoría evidente, al estar realizadas bajo el paraguas corporativo y estético de Xplane, pero señalan estrategias narrativas cercanas a la yuxtaposición del cómic y el diseño gráfico. Kevin Huizenga dejó la empresa en 2001, mientras que Dan Zettwoch, aunque siguió sus pasos, ha seguido colaborando con la misma como *freelance*.[17]

Hemos tratado de situar al lector frente a un caso de estudio que cumpla con el requisito de permeabilidad evidente entre disciplinas, donde existan publicaciones profesionales de editoriales de prestigio y dentro de las cuales hayan publicado obras de ficción y no ficción. Satisfechas estas circunstancias podremos localizar las formas que pertenecen al lenguaje de la esquemática en un ámbito ajeno de aquel que nos ha servido para definir el lenguaje. Para poder comprender las posibilidades narrativas de estos casos de estudio, hemos pretendido establecer brevemente cual es la condición de este lenguaje, así como hacer una propuesta taxonómica de las familias que lo componen. De esta manera podremos profundizar en los recursos explorados y mostrar el enriquecimiento implícito en su uso. Para organizar el análisis de las piezas tomaremos como sistema rector la misma clasificación de familias realizada, ejemplificando en todos los casos con una o más piezas de los citados autores e incluyendo las referencias online para poder consultar los mismos.

a) Estados

El caso del mapa es sin duda el recurso esquemático más habitual y el paradigma del esquema de estados. Resulta destacable la rápida incorporación del mismo al cómic debido a que podemos encontrarlo incluido en la edición de *Voyages et aventures du Dr. Festus* (1840) de Rodolphe Töpffer. Este mapa se dibujó[18] para poder ayudar a entender los viajes del Doctor Festus, para explorar un espacio de ficción donde recrear las andanzas del protagonista. La incorporación de mapas a los cómics les proporciona, ante todo, verosimilitud, al establecer una relación espacial coherente y creíble donde desarrollar el relato, especialmente indicado para las historias de ficción. También el narrador, como el cartógrafo, determina las fronteras del espacio que será construido, elige qué elementos serán incluidos, establece la escala, los hitos, y así sucesivamente, dado que narrar es esencialmente una forma de trazar mapas, de orientarse y orientar a los lectores en un espacio concreto.

---

16 Froehlich, C. "Gotham City and Metropolis can keep their clichés— St. Louis is flying high in the edgy world of alternative comics", entrevista con Kevin Huizenga, en *St. Louis Magazine*. 2007. http://www.stlmag.com/Cartoon-Heroes/ (consultado el 8 de mayo de 2013).

17 Algunos ejemplos de las evidentes influencias se pueden observar en el blog de D. Zettwoch: http://zettwoch.blogspot.com.es/2008/03/gross-anatomy.html (consultado el 10 de Junio de 2014).

18 Tal y como se recoge en una leyenda integrada en el mismo no fue creado por el autor del cómic sino por Jean Renaud.



FIG. 1. A postcart from fielder. K. Huizenga. 27 de Julio de 2011.
http://whatthingsdo.com/comic/a-postcard-from-fielder/

Glenn Ganges, el personaje más habitual de entre los creados por el autor, describe en esta postal a un personaje del vecindario, un paseante habitual al que ha observado rutinariamente en los momentos dedicados a sus labores de jardinero. En una charla con él, este individuo le explica su recorrido habitual por los suburbios de la ciudad. Para que el lector pueda visualizar la ruta por el vecindario, Huizenga se apoya en un mapa que repite en diferentes viñetas para poder incidir en la secuencia de los momentos y movimientos claves que determinan su ruta. Dado que la relación tecnológica con el mapa se ha modificado actualmente, el autor traslada este cambio del aspecto acercándolo al patrón gráfico que se ha hecho habitual por su eficacia, el de aplicaciones web, especialmente el de GoogleMaps. Es tal la apropiación estética que de la plataforma digital se hace para la secuencia del paseo, que colores y formas gráficas aluden a esta, hasta el punto de abstraer al personaje como si se tratara del símbolo de ubicación, y al verbalizar su opinión el vecino, esta se identifica con la ventana flotante que se despliega al hacer clic sobre el símbolo de ubicación. Los esquemas para expresar estados de objetos y fenómenos, se prestan en este ejemplo a ser secuenciados, para hacer en tres viñetas una descripción de espacio y movimiento, sin mención aparente a más temporalidad que la de la ordenación de los movimientos del paseante. Espacio, tiempo y acción se presentan codificados a través de combinación la cartografía, secuencia y vectores. Una estrategia narrativa que incide sobre el lugar y el itinerario antes que sobre el individuo.

b) Estructuras y relaciones

Este apartado es menos reconocible en los cómic de ficción. En ocasiones hemos encontrado alusiones a organigramas y, de manera extraordinaria, relaciones entre individuos, objetos y atributos como sucede en el n.º 11 de *Hawkeye*: "Pizza is my bussines" de D. Aja y M. Fraction (2012). En cualquier caso no se encuentran muchos ejemplos donde la propia diagramación de los sistemas esquemáticos de estructuras y relaciones sean los protagonistas de la historia a excepción de los experimentos de Huizenga y Zettwoch.

La pieza que presentamos (FIG. 2) es el relato acerca de las situaciones donde varias citas textuales de artículos abordan de manera constante al lector. La única manera de visualizar el obsesivo análisis que de las frases hace el autor es evidenciándolo a través de su esquematización tras cada una de las citas. Para representar esta actitud se utiliza un diagrama de espinas de pez, que evoluciona a través de las viñetas, hacia diferentes relaciones y conexiones esquemáticas entre conceptos hasta adquirir algunos apariencia icónica, y finalmente un reclamo para que el lector complete y comparta la inquietud del autor. En esta pieza el protagonista fundamental es el texto y las relaciones entre los conceptos y las frases. Esta tipología de esquema de estructura y relaciones, ha sido utilizada por Kellogg-Reed[19] en ámbito de la gramática para la representación de las componentes de una frase. Una fórmula esquemática que está presente en algunas aulas obedeciendo a criterios pedagógicos para la enseñanza de la gramática.

Esta singular propuesta invita a que sea el texto el elemento secuenciador y protagonista en la gran mayoría de las viñetas, aun así incorpora un alter ego de sí mismo, accionando el constante ejercicio de análisis y, posteriormente, incorpora la figura de uno de los personajes a los que hace referencia la cita, como protagonista final del cuestionamiento que se le realiza al lector.

Este diagrama de relaciones lo hemos seleccionado para establecer una paradoja que se da como fruto de la hibridación de familias de esquemas e intenciones narrativas. Se trata de un diagrama que simplifica y presenta de manera sencilla las relaciones existentes entre los miembros de la familia Greasepaühlts. Una familia irreal que resulta de las asociaciones inventadas de numerosos protagonistas de series televisivas u obras clásicas de la literatura. Este esquema, a medio camino entre el diagrama de árbol y árbol genealógico, explicita las relaciones conyugales, así como la procreación o la pertenencia —en referencia a las mascotas u objetos—, a través de vectores de conexión de diferente diseño (continuo o discontinuo). Esta estrategia gráfica permite al lector generar una suerte de relaciones significativas entre personajes, la cual se antoja

[19] Alonzo Reed y Brainerd Kellogg expusieron su sistema en *Higher Lessons in English* (1877).

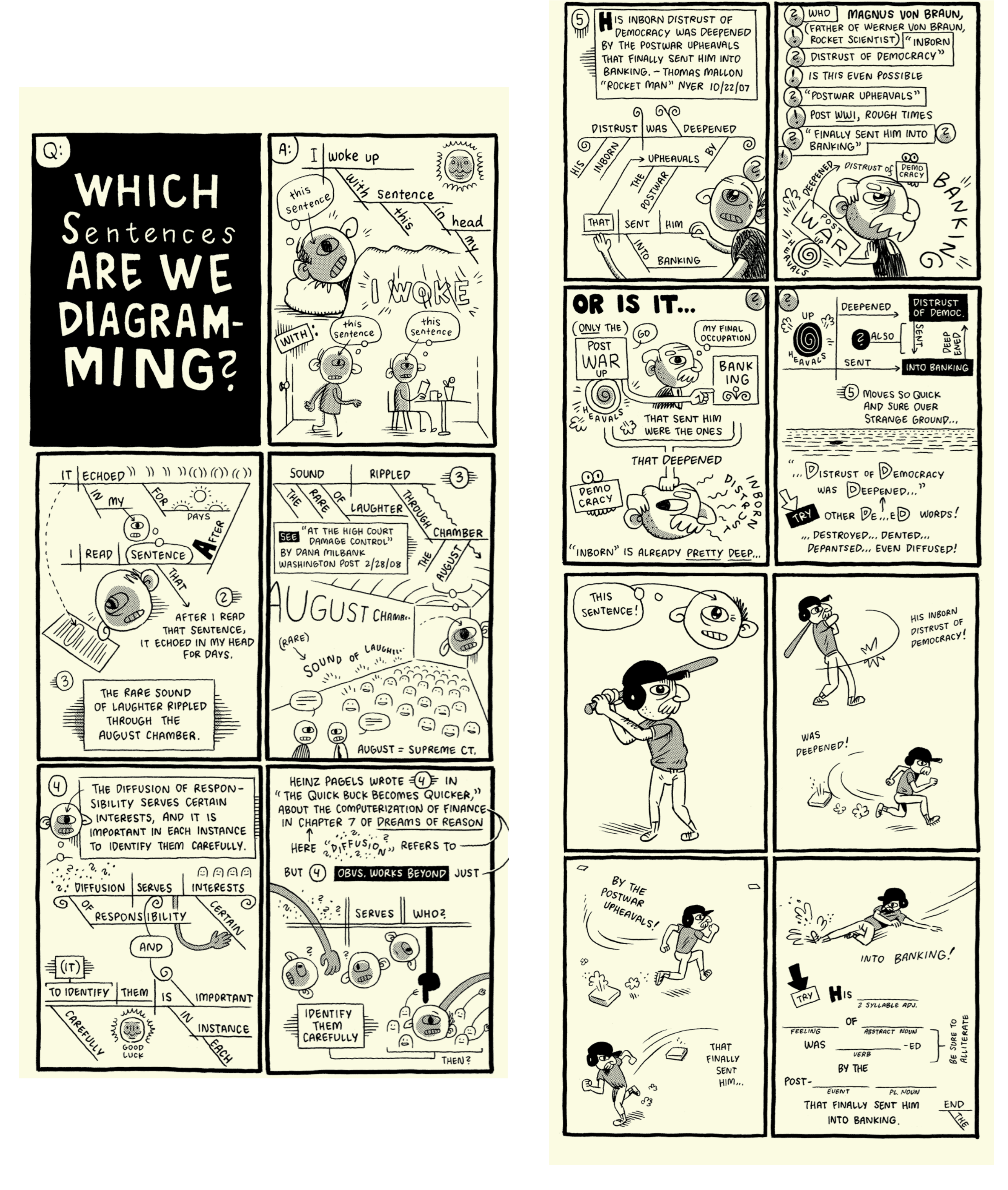


FIG. 2. "Which Sentences Are We Diagramming?". K. Huizenga. *Or Else* n.º 5. Drawn & Quarterly (2008). http://whatthingsdo.com/comic/which-sentences-are-we-diagramming/

disparatada y humorística como es habitual en las exposiciones de Leon Beyond. La paradoja que anunciábamos resulta de la consideración que adquiere el esquema, debido a la evolución temporal del mismo, que permite visualizar tanto las relaciones como los desarrollos temporales. Sin embargo, dado que en el diseño del mismo la cronología se hace confusa (pues se reseña en el texto la correspondencia en fechas, pero esta no tiene relevancia en el conjunto del diagrama), hemos considerado que domina la característica de relación jerárquica a la de relación temporal, razón por la que lo clasificamos dentro de esta familia.

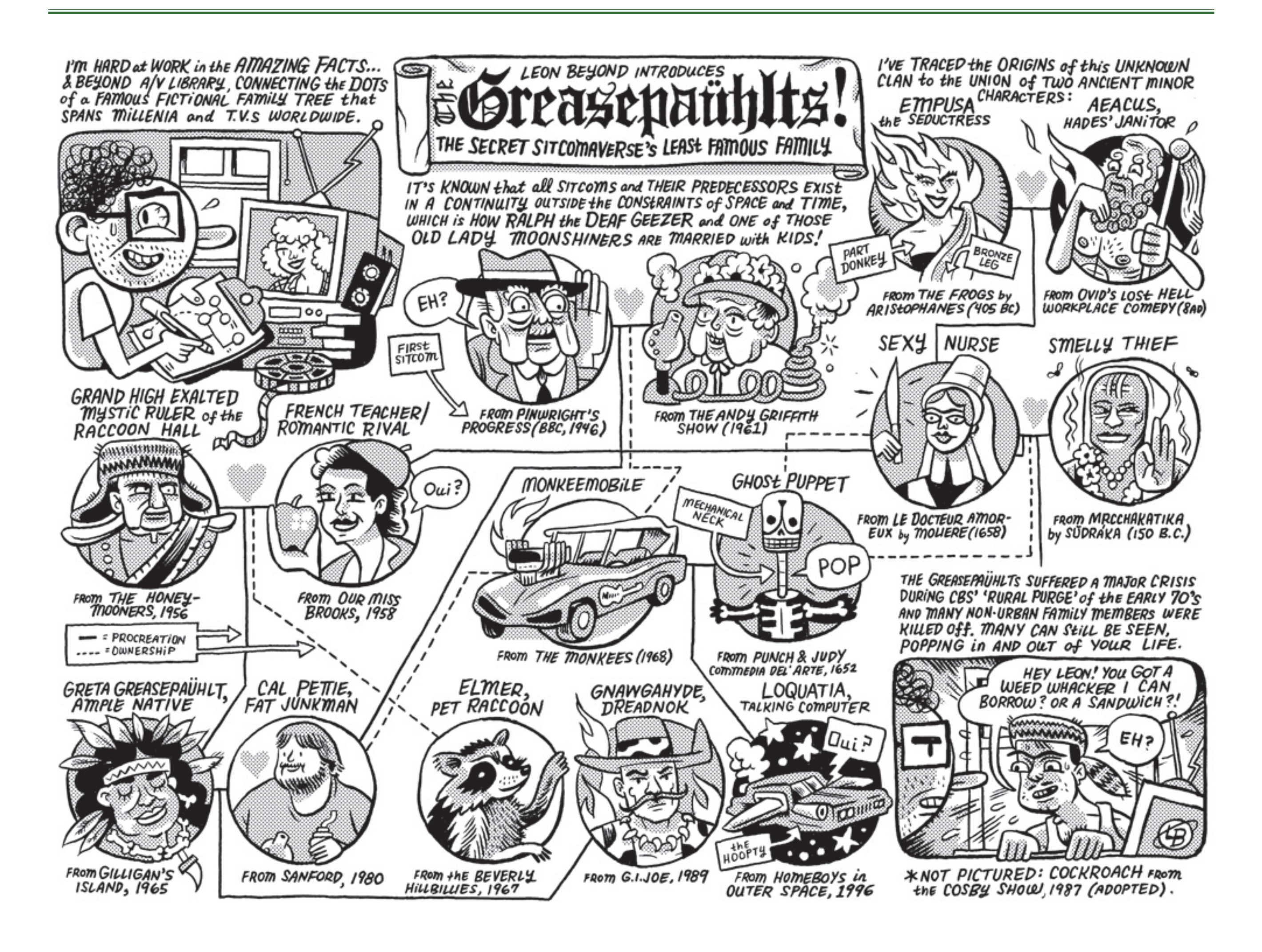


FIG. 3. *The Greasepaühlts. Amazing Facts and Beyond with Leon Beyond.* D. Zettwoch. Uncivilized Books (2014) http://leonbeyondfacts.blogspot.com.es/2011/11/greasepauhlts.html

c) Datos

De nuevo este apartado tiene una menor participación en el cómic. Al igual que en el caso anterior tiene extraordinarias excepciones, como la serie *The Nightly News* de J. Hickmann (2006-07), que muestra de manera paralela a la acción los datos aportados por los medios de comunicación dentro del contexto de la ficción del protagonista. No obstante, el tratamiento gráfico de los datos que hace Hickmann evita su integración tratando de mantenerlos en su dimensión científico analítica, con una estética fiel a la que describíamos como propia del contexto científico y técnico. En cuanto al relato supone un complemento de la historia más que un elemento determinante. Esta postura es sacrificada por D. Zettwoch al acercarse a la cuantificación de una manera más relajada, implicando al territorio del dibujo del cómic en las gráficas de datos y convirtiéndolas en protagonistas de sus narraciones.

Con la estructura ¿sabías qué? mantenida en toda la serie, el pseudointelectual Leon Beyond nos explica, a petición de unos lectores, los promedios de altura del ser humano (FIG. 4). Basándose en las fuentes de su investigación ubica a estos lectores y su desviación del estándar haciendo especial hincapié en el porcentaje de población que es más bajo que cada uno de ellos. Lejos de simplificar su exposición a un frío diagrama de curva de Gauss donde ubica a los remitentes, se explaya gráficamente en la comparativa de los lectores frente a personajes populares combinados con animales extintos, fábulas, mitos y personajes de cuentos, exponiendo las alturas relativas de todos ellos, como si de un



FIG. 4. Tallest tales!. Amazing Facts and Beyond with Leon Beyond. D. Zettwoch. Uncivilized Books (2014) http://leonbeyondfacts.blogspot.com.es/2011/10/tallest-tales.html

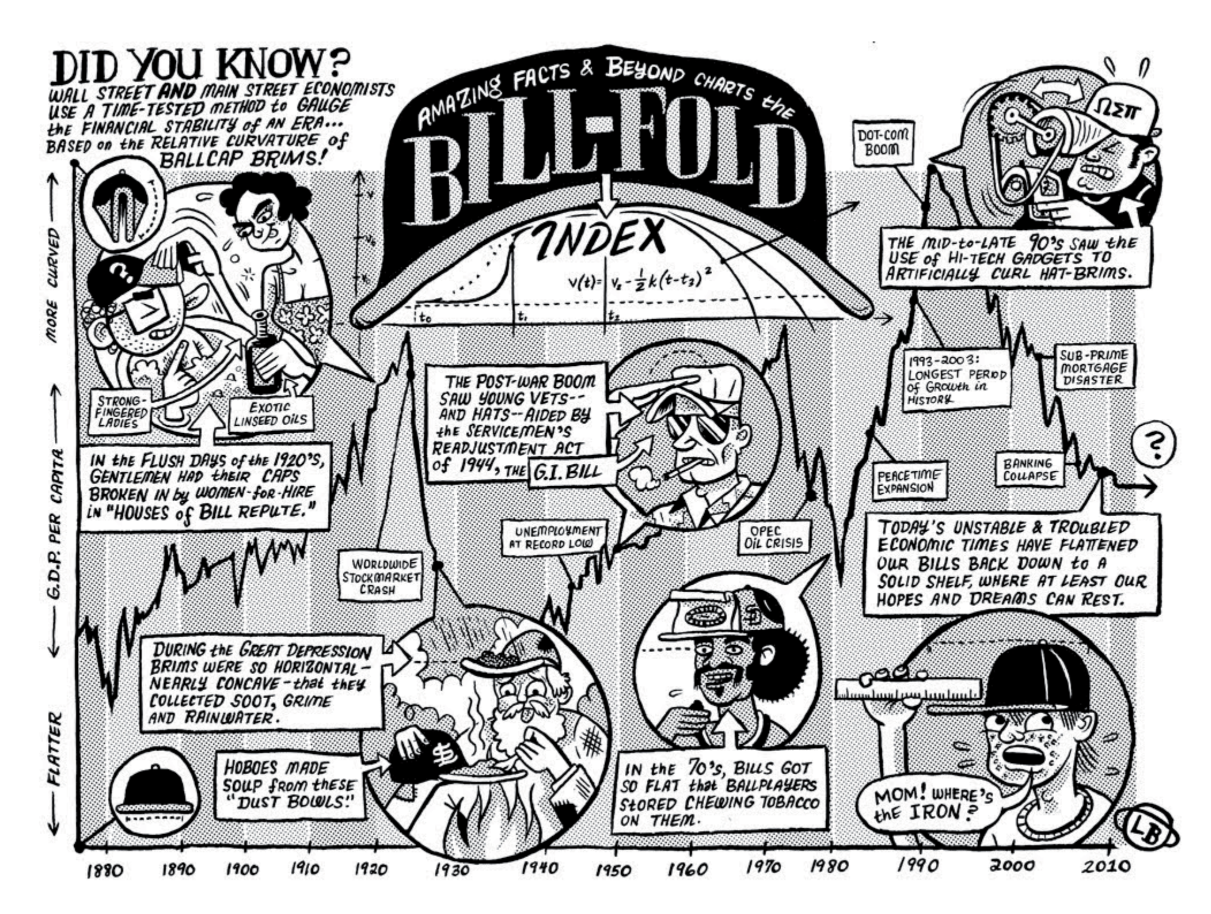


FIG. 5. The Bill-Fold Index. Amazing Facts and Beyond with Leon Beyond. D. Zettwoch. Uncivilized Books (2014) http://leonbeyondfacts.blogspot.com.es/2010/09/bill-fold-index.html

diagrama de barras se tratara, aunque carece de la fidelidad científica de estos adquiere gran atractivo. Y a pesar de lo anecdótico y humorístico que pueda resultar para el lector, no ceja en su empeño de dar contenido verificable en forma de datos al introducir porcentajes, alturas y datos para mayor aprendizaje del lector.

En la siguiente pieza (FIG 5) Leon Beyond trata de explicar al lector el sistema de medida de la estabilidad financiera de EE. UU. y su relación con la curvatura de la visera de la gorra. Semejante asociación tan solo se puede ofrecer desde una perspectiva humorística, por lo que una gráfica científica como son las habituales del contexto de la bolsa, aunque se mantiene intacta, se impregna de llamadas de texto y de imágenes de ejemplo, en donde radican la explicaciones de la relación economía y estética. El diagrama de fiebre, permite comparar las variaciones de la bolsa americana durante algo más de cien años, el lector puede visualizar globalmente las idas y venidas de la economía, a la par que señala los hitos más relevantes que tuvieron lugar en esta cronología y la vinculación con la forma a la moda de llevar la visera. Su lectura implica una consideración temporal, una cronología, por lo tanto se trata de una construcción esquemática híbrida. Como advertíamos en la descripción de este grupo, los datos son especialmente propensos a ser presentados relacionados con estados o, como en este caso, combinado con un desarrollo temporal.

d) Desarrollos en el tiempo

Tal y como anunciábamos con anterioridad, esta familia de esquemas abraza las formas secuenciales de las instrucciones gráficas, aquellas que nos sirven para el aprendizaje de procedimientos de uso y montaje de los aparatos tecnológicos o de casi cualquier producto manufacturado, así como en las tarjetas de seguridad aérea. Dada la proximidad de estas formas esquemática al propio sistema del cómic, preferimos ejemplificar aquellos desarrollos que por su carácter abstracto abran el espectro de las posibilidades de la esquemática.

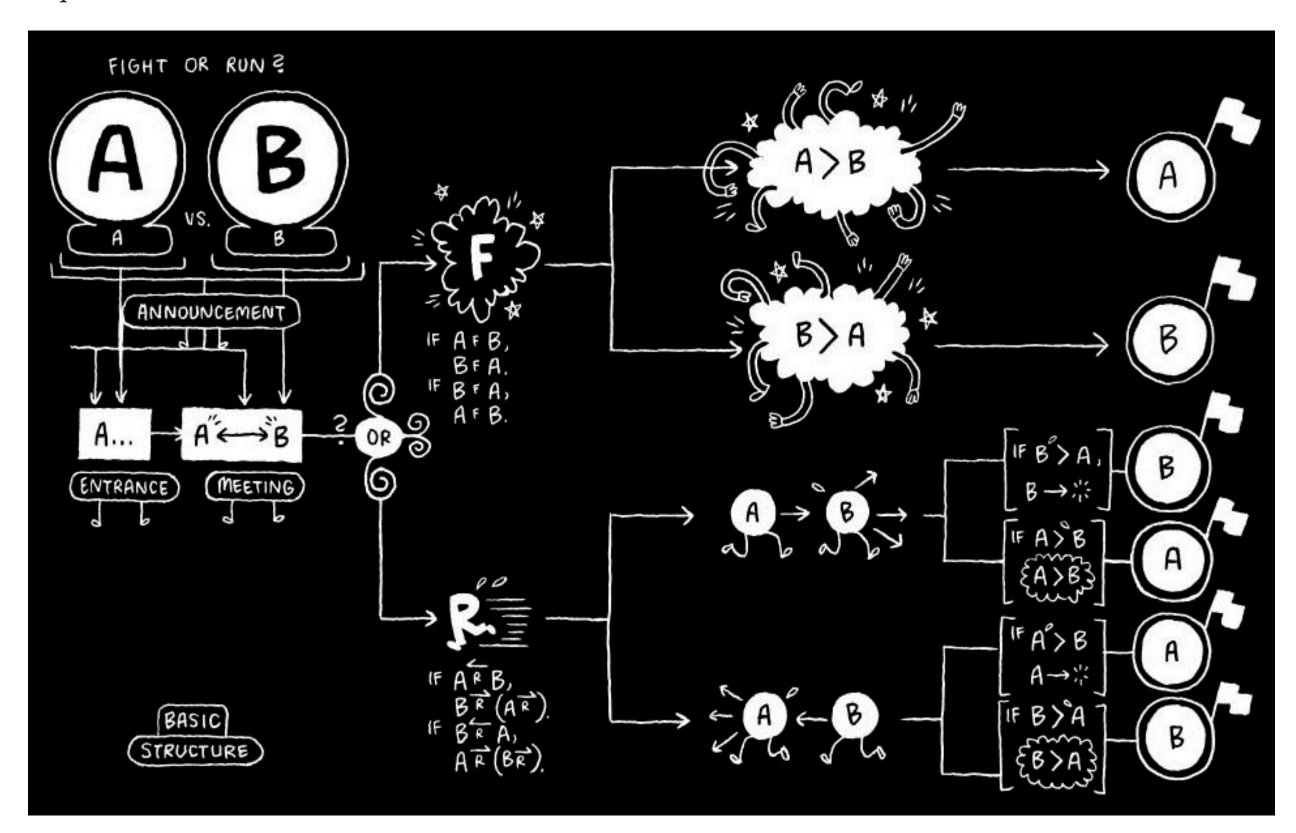


FIG. 6. *Fight or Run: Shadow of the Chopper*. Kevin Huizenga. Buenaventura Press (2008) http://fightorrun.blogspot.com.es/2010/04/how-to.html

En este ejemplo Huizenga se sirve de un diagrama de flujo para explicar al lector el funcionamiento básico de la estructura narrativa de la serie *Fight or Run*, por lo que aquí la esquemática tiene una finalidad expositiva, ya que no forma parte de ningún relato, sino que es contenido extradiegético. Este esquema sirve para que sea el lector el que construya la interpretación de la estructura narrativa de la obra antes de enfrentarse a ella. Esta trama se reduce a una suerte de eventos y acciones que un diagrama en forma de árbol sintetiza de manera efectiva. En esta ocasión la consideración de esquema de desarrollo temporal es clave, en tanto este diagrama explica el desarrollo narrativo y por tanto la evolución del relato. Las secuencias que componen la trama ofrecen alternativas en su desarrollo, pero no en su excusa narrativa, que se resume en una batalla entre adversarios que desemboca en lucha o huida. Se organiza a partir de un anuncio o cabecera de presentación de los rivales, y la posterior entrada en escena y encuentro de los mismos. Esta presentación se repite de manera sistemática, pero las posibilidades a partir de aquí se bifurcan en las dos rutinas que dan nombre al cómic. El desenlace de estos actos ofrece al lector un vencedor en todas las combinaciones posibles. Llama poderosamente la atención la gráfica de apariencia matemática que usa el autor para simplificar la explicación de la estructura narrativa propuesta. Podemos comprobar las posibles combinaciones que ofrece la trama de este cómic antes del desarrollo del relato, siendo el total de alternativas de seis, con un cincuenta por ciento de probabilidad de éxito para cada uno de los participantes.

La última pieza de la exposición (FIG. 7) resulta la única integrada dentro de una narración, por lo que en este caso se hace evidente la intención narrativa frente a la expositiva, lo cual lo distancia de los ejemplos anteriores al ser un fragmento del propio relato. Aquí el funcionamiento del diagrama de flujo permite presentar desde el inicio alternativas en la dirección de lectura. Los recorridos que Huizenga genera, aunque presentan divergencias, convergen en una única solución. La estructura de conexiones es abstracta, como en el caso anterior, pero el discurso tiene una dependencia mayor del texto. No obstante, ciertos matices se incorporan a través de los gestos de los personajes o los mensaje cifrados en forma de pictogramas que encontramos en el recorrido. Este pequeño relato, aparentemente biográfico, nos traslada a la diatriba del creador al enfrentarse a una creación que etiquetada bajo la denominación "Fashionably Zen" resulta completamente frustrante para el mismo, pero cuyas alternativas resultan igual de deprimentes y conducen a un único final, la miseria económica y laboral del dibujante. Sin embargo, ironiza el autor, al menos le permitirá tener tiempo para dibujar cómics.

La estructura de diagrama de flujo es una de las más interesantes que ofrece la esquemática al cómic debido a que su estructura de relaciones es casual, en analogía a la condición metonímica habitual del cómic. La notable capacidad sintética de la esquemática nos ofrece una suerte de posibilidades que podemos examinar conjuntamente, desde su totalidad. Su condición vectorial permite recorridos alternativos que convergen o divergen, ampliando la casuística de la causalidad y pudiendo enriquecer la densidad comunicativa del cómic.

Conclusiones

Como hemos podido observar en estos ejemplos de Huizenga y Zettwoch se exploran de manera homóloga el cómic de ficción y el cómic de divulgación con la misma capacidad para la traslación de códigos gráficos de territorios a priori ajenos. Los mapas, los esquemas de relaciones y estructuras, los datos y los desarrollos en el tiempo aparecen en sus respectivas obras como elementos determinantes, a menudo protagonistas que organizan el discurso. Hemos advertido que en estas páginas analizadas se presentan de forma alterna las exposiciones y las narraciones, lo cual nos ofrece un panorama donde la narración puede ser explícita o llegar al lector a través de la exploración e interpretación de los códigos como si de un "objeto de trabajo" se tratara.

Señalaremos que la complejidad de los códigos esquemáticos, aquellos que integran mayor densidad, correlaciones y abstracción informativa requieren mayor tiempo para su interpretación. Esta tendencia,

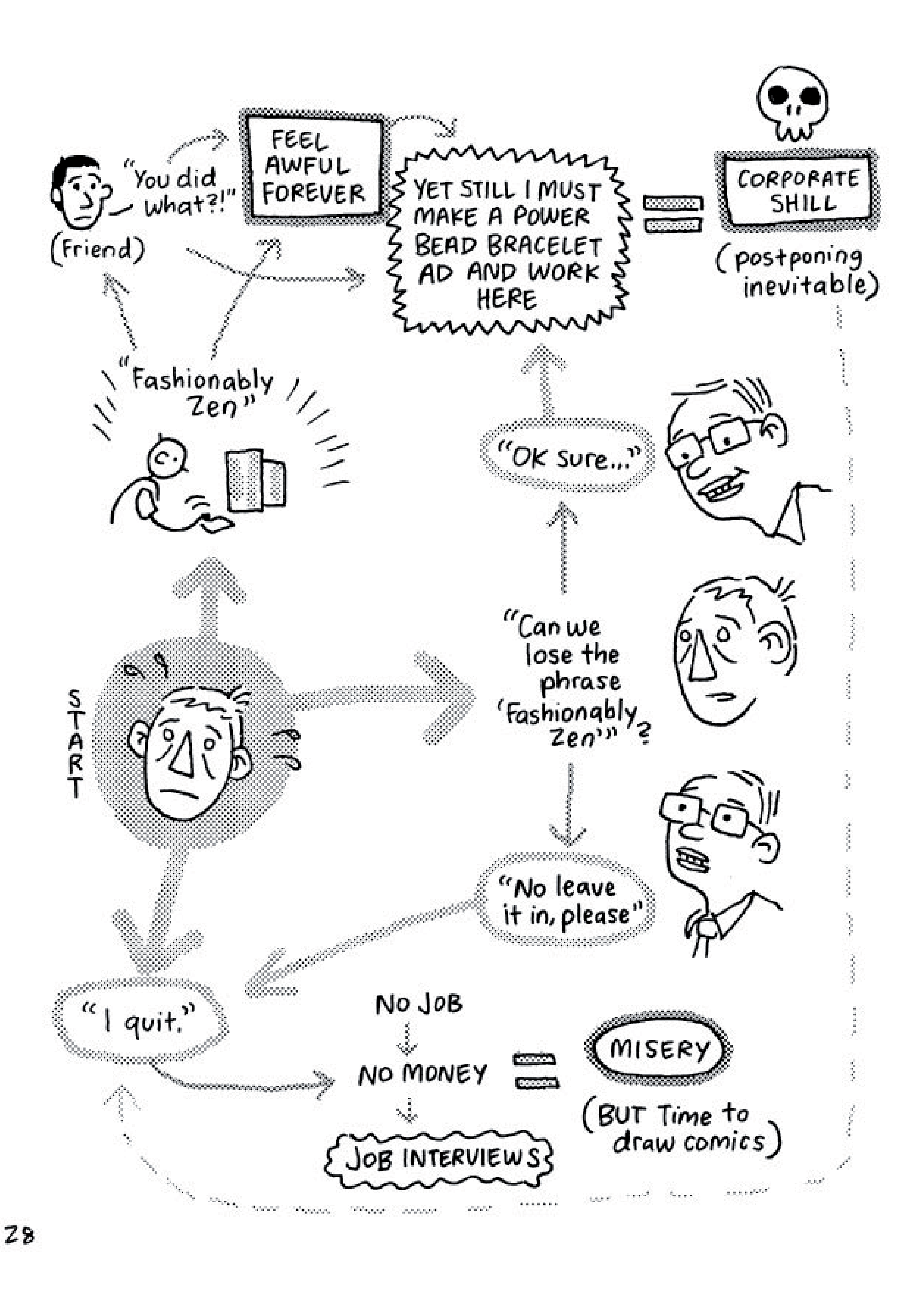


FIG. 7. *Stand up for Zen*. K. Huizenga. *OrElse* n.º 4. Drawn Quaterly (1999) p.28 http://www.usscatastrophe.com/kh/zen.2.jpg

que podría considerarse un obstáculo para la fluidez de la lectura habitual del cómic, aquí la proponemos como otra vía de generar una narrativa. Lejos de considerarla un impedimento se propone como estrategia dirigida a aumentar la riqueza comunicativa, aprovechando el compromiso activo del lector que se ve seducido por una poliédrica narración de la realidad.

Las incorporaciones y traslaciones de los recursos de la esquemática en el cómic se deben a la polivalencia de estos autores, que trabajan desde planteamientos interdisciplinares y que no son ajenos a la formas de comunicación específicas de otras profesiones de la comunicación visual.

Localizados los ejemplos de las familias de la esquemática propuestas, a la pregunta de si hubiera existido una solución más eficaz para narrar los aspectos expuestos por las formas esquemáticas, la respuesta nos ofrece una evidencia notable de la capacidad de este lenguaje para visualizar aquellas realidades no accesibles a la vista y, en consecuencia, no pudiendo ser narrado de forma tan efectiva según el sistema convencional del cómic basado en la “solidaridad icónica”.[20] Estos casos nos han permitido conocer un recorrido y su ruta en un mapa; han descompuesto y analizado un discurso textual y han puesto de relevancia de manera sintética una relación de personajes de manera optimizada; han posibilitado cuantificar y comparar en relación a la media humana las alturas de personajes singulares y nos han mostrado la evolución de la bolsa a lo largo de más de un siglo en una estructura simple; por último, nos han sintetizado la estructura básica narrativa de toda una serie, así como han hecho visibles los recorridos vitales que implican las decisiones de un creador.

Podemos concluir, a través de este análisis, que las posibilidades que ofrece la esquemática al cómic según hemos observado en la obra de Huizenga y Zettwoch, están directamente relacionadas con la amplificación de las posibilidades de comunicación, al incorporar dimensiones y/o puntos de vista de la realidad anteriormente no expuestas. Se ha comprobado la facilidad para generar claridad y comunicación en torno a las relaciones y conexiones, además de abrir a las posibilidades al aumento de la densidad informativa, la solidaridad no icónica, la síntesis de información y al análisis de datos; brindando al cómic la oportunidad para ampliar sus fronteras a través de la exploración de este lenguaje. Las consecuencias que también advertimos y en las que coincidimos con Cates[21] es que estas experiencias conllevan una ruptura con la lectura fluida habitual entre viñetas al proponer al lector una pausa para la exploración. Sin embargo, construir la narración a través de la exploración no deja de ser más que otra forma de lectura, más exigente con el lector, pero cuya recompensa consideramos que merece poner en práctica.

---

20 Groensteen, T. *The System of Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 2007, pp. 17-20.

21 Cates, I. “Comics and the Grammar of Diagrams”, en Ball, D. (ed.). *The comics of Chris Ware : drawing is a way of thinking*. Jackson, University Press of Mississippi, 2010, pp. 90-102.

Bibliografía:

Barbieri, D. *Los lenguaje del cómic*. Barcelona, Paidós, 1993.

Bender, J. y Marrinan, M. *The Culture of Diagram*. Stanford, Calif., Stanford University Press, 2010.

Cairo, A. *El alfabeto funcional*. Madrid, Alamut, 2011.

Cates, I. "Comics and the Grammar of Diagrams", en Ball, D. (ed.). *The comics of Chris Ware : drawing is a way of thinking*. Jackson, University Press of Mississippi, 2010. pp. 90-102.

Costa, J. *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona, Paidós, 1998.

Franchi, F. "Literatura gráfica", en VVAA. *Malofiej 18*. Pamplona, Index Book, 2011, pp. 50-57.

Froehlich, C. "Gotham City and Metropolis can keep their clichés— St. Louis is flying high in the edgy world of alternative comics", entrevista con Kevin Huizenga, en *St. Louis Magazine*. 2007. http://www.stlmag.com/Cartoon-Heroes/ (consultado el 8 de mayo de 2013).

García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

García Sánchez, S. *Anatomía de una historieta*. Madrid, Sinsentido, 2004.

Groensteen, T. *The System of Comics.* Jackson, University Press of Mississippi, 2007.

McCloud, S. *Understanding comics: the invisible art*. New York, Harper Perennial, 1994.

Melero, X. "El cómic como medio periodístico", *Revista Eutopías.* Vol. 1-2. (2011). http://www.eu-topias.org/articulo.php?ref_page=92 (consultado el 27 de marzo de 2013)

Rall, H. "Comics and Interactive information Graphics", en *Interaktive Infografiken,* editores. Berlin, Springer Vieweg, 2013, pg. 175-215.

Tufte, E. *Envisioning information*. Cheshire, Conn., Graphics Press, 1995.





Propiedades narrativas de la letra en el cómic

Octavio Beares

Octavio Beares San Martín (Oviedo, 1970) es licenciado en Geografía e Historia por la Universidad de Santiago de Compostela, y diplomado en Restauración y Conservación de Bienes Culturales por la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Pontevedra. Comienza a escribir sobre cómics en su blog personal, *El Octavio pasajero,* y posteriormente en el blog *Serie de Viñetas*, especializando esta bitácora del *site Gente Digital* en historieta. Colabora en medios digitales como *Culturamas* o la revista *Viñetas en Palabras*. Cofundó en 2012 el blog *Quadriños*, del diario digital *Praza Pública*. Ha escrito sobre historieta en medios impresos (puntualmente en *Guía Cicerone* y *Xornal de Galicia*, en *Rockdelux* entre 2011 y 2012) y desde 2009 realiza una sección quincenal sobre cómic en *Faro de Vigo*, donde también colabora como crítico de música. En 2013 participa en el magacín "A estación", de *Radio Redondela*, hablando de tebeos. Ha organizado los *Primeiros Encontros coa banda deseñada. O cómic no museo*, para el Museo de Pontevedra, en 2012, y para el mismo museo comisaría en 2014 la exposición *Do cómic á novela gráfica. A banda deseñada en España no s. XXI*. Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic*.

Resumen

En el presente trabajo propongo un estudio de las propiedades de la letra escrita en su función icónica-narrativa. Una función que se manifiesta en modos diversos y que se tratan separadamente: el tamaño de la fuente escrita entendido como ardid narrativo; las funciones de la caligrafía; aspectos relativos a modos de expresión temporal o espacial mediante la grafía.

Por último me detengo en analizar el papel de la letra en el cómic contemporáneo, contemplando la vigencia de los aspectos analizados previamente en la producción de nuestro presente.

Abstract

In this essay I propose a studio of narrative properties of lettering in comic art. A narrative function with some different aspects or modes: the font size as a matter of narrative content, the calligraphy functions and aspects like the expression of time and space with the written word in comic.

Finally this work meets the actual moment in comics and analyzes all those aspects seen before, in the production of our present.

Propiedades narrativas de la letra en el cómic.

La naturaleza de la escritura, en tanto que elemento de composición visual en la historieta, le otorga unas características específicas, acaso inexistentes en otras artes (o carentes del variado y necesario desarrollo que la naturaleza propia del cómic propicia). En este sentido ahondamos a continuación, más allá de los modos de reproducir la letra escrita en el cómic, y de las variadas posibilidades que ofrece la ubicación de dicha letra en la página. Me centraré en las propiedades que la letra en el cómic ostenta en tanto que signo gráfico con facultades narrativas en sí mismo.

Para ello me detengo en tres aspectos bien diferenciados y que atienden a: la función narrativa del tamaño de la fuente y su variabilidad, la caligrafía o el aspecto visual de la letra escrita en una historieta y, finalmente, a la letra como expresión espacial y temporal en la historieta. A modo de epílogo observaré con algunos ejemplos al elemento textual en el cómic contemporáneo.

1. Funcionalidad narrativa del tamaño de la fuente escrita.

Cabe entender dos funciones principales de la letra dentro de una narración gráfica, si atendemos al tamaño que se otorga a la fuente: por un lado, la variabilidad del tamaño físico del dibujo de la letra podrá ser indicativo de volumen sonoro. Y por otro, en un ardid a mi entender muy específico y difícilmente trasladable a otro medio, se ha empleado enfáticamente el recurso de variar el tamaño de la fuente.

Respecto al primer caso, el autor puede jugar con el tamaño de la letra para expresar un aumento de volumen. Podremos recordar el ejemplo de la FIG. 1, ejemplo temprano (*Thimble Theater*, de Elzie Crisler Segar —1894-1938 —, la serie en cuyas viñetas nacería en 1929 Popeye). Un grito es sugerido en la primera viñeta, el de Olive, con una grafía ostensiblemente mayor que la de las líneas de diálogo restantes.

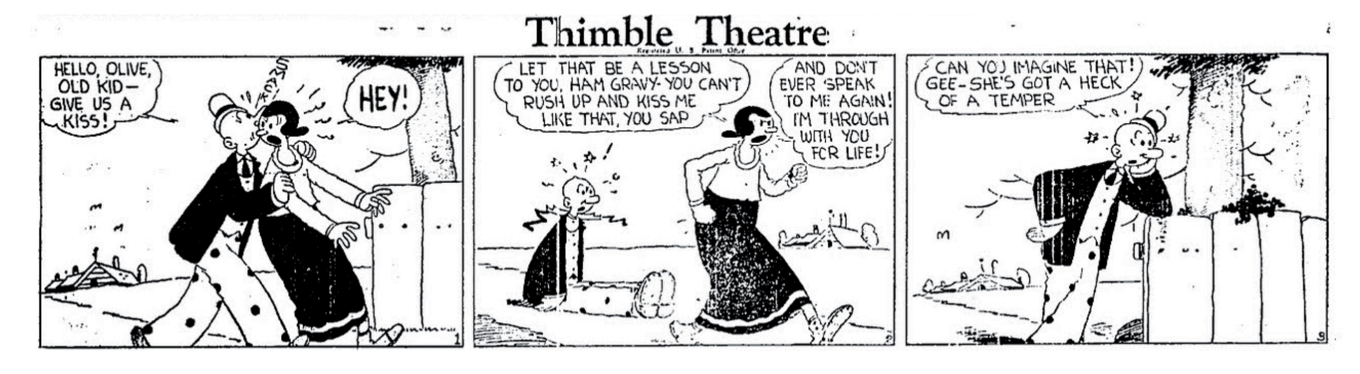


FIG. 1. *Thimble Theater*. E.C. Segar, 1926.

Pero el recurso como ardid narrativo va más allá en la FIG. 2, perteneciente al número 121 de la serie *Amazing Spiderman*, de Gerry Conway (1952), Gil Kane (1926-2000) y John Romita (1930). Hay que situar la escena: el villano, uno de los más peligrosos enemigos del hombre araña en tanto que conoce la identidad secreta del héroe, acaba de asesinar a la novia de aquel. Spiderman, pleno de dolor e ira, se ensaña con el criminal. Nada más lejos la acción de la justicia blanca, ponderada y civilizada de los clásicos superhéroes. Peter Parker, el hombre bajo la arácnida máscara, sufre y quiere venganza, y propina a su aturdido oponente una paliza rayana en la crueldad. Añadamos la nota frívola: su acción termina mal para el héroe, como se aprecia en la última viñeta, y la pelea continuará varias páginas más.



FIG. 2. *Amazing Spiderman* vol.1 n.º 122, Gerry Conway, Gil Kane y John Romita, 1973.

En lo que a elementos escritos respecta, la secuencia está planificada con un dramatismo e intensidad evidentes. Mientras golpea Spiderman no se contenta con noquear al malvado, sino que le increpa sin descanso en un crescendo sonoro, fluctuando su oratoria del tono medio, increpante e interrogante, hasta el grito herido y furioso que ya no busca respuesta sino desahogo. Más allá de que ello se refuerce con el dibujo del propio globo de diálogo, estrellado en los momentos que percibimos como de grito intenso, la idea se acentúa con el tamaño de la propia fuente escrita. Posiblemente el lector puede sentir el profundo aullido de ese "Answer me!" final (acentuada la emoción con el color rojo empleado). También seremos capaces de "musicalizar" la intensidad del volumen oscilante de las frases a lo largo de toda la escena.

Evidentemente, y en oposición al ejemplo que ilustramos, cabe también indicar que la disminución de la fuente puede obrar en un sentido práctico análogo, si bien en modo contrario, indicando un volumen que baja, un susurro, un sonido lejano menos perceptible, etcétera. Esta propiedad que entraña la elección de un mayor o menor tamaño de la letra escrita es más intensa y diversa en lo que atañe a las onomatopeyas. Merece la pena detenerse en sus cualidades narrativas derivadas de la gran variedad y capacidad combinatoria que el empleo de onomatopeyas ofrece al autor: estamos hablando de los signos de escritura más claramente sometidos a una impronta icónica. Al constituir palabras para reflejar sonidos inarticulados, gran parte de su función narrativa deriva del diseño gráfico que el autor le otorgará. La onomatopeya, en fin, podría ser antes dibujo que texto escrito.

Al mismo tiempo, para describir un sonido podemos observar diferentes modos de utilizar las onomatopeyas, que pueden restringirse a una por viñeta o utilizar varias en una sola imagen, o abundar en signos onomatopéyicos en un recorrido de varias viñetas. Buen ejemplo del empleo estratégico de una única onomatopeya es el citado en la FIG. 2, donde el Hombre Araña acaba chocando contra una tubería. "KRAK!" posee en sí mismo una cualidad fonética que nos informa de la severidad del choque. Pero además la forma de esa palabra es elocuente, de modo que el significado queda ilustrado por el trazo.

Uno de los autores que más reconocemos en el uso de onomatopeyas es George Herriman (1880-1944) en *Krazy Kat*. La FIG. 3, muestra en su viñeta central circular una de las imágenes más famosas en la historia del cómic, donde el ratón Ignatz apedrea con un ladrillo a Krazy. Dos onomatopeyas distintas en una misma viñeta articulan la acción, perfilan un lapso de tiempo: "zip", ladrillo arrojado, y "pow", choque con la mollera del felino.

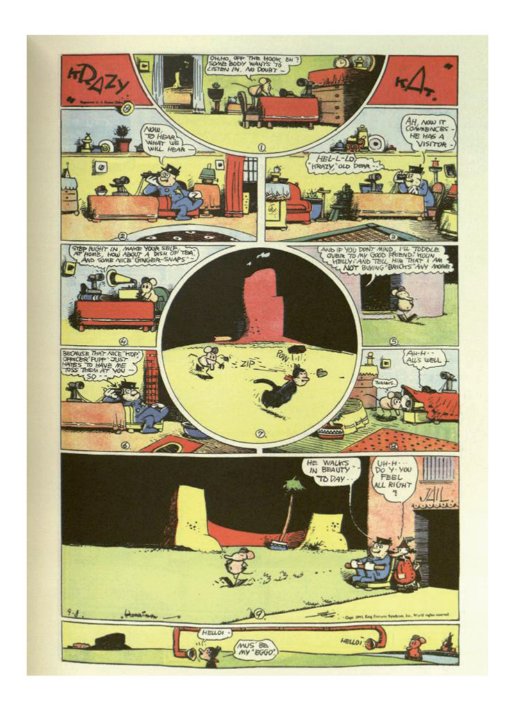


FIG. 3. *Krazy Kat*, George Herriman, 1940.

Sin embargo aquí poco tiene que ver el tamaño de la fuente, salvo en relación con las líneas de diálogo, menores respecto a las onomatopeyas. Por el contrario la FIG. 4 nos sirve para ilustrar tanto una disposición de múltiples onomatopeyas dentro de una secuencia, como la continuidad del efecto onomatopéyico en una sucesión de viñetas. Se trata de *Daredevil* n.º 187, de Frank Miller (1957) a cargo del guión y el abocetado y Klaus Janson (1952) en el dibujo y color. Cuatro viñetas de formato apaisado (panorámico) en cuyo curso el héroe sufre una distorsión auditiva. Daredevil es el superhéroe ciego que suple su falta de visión con un desarrollo sobrehumano de sus demás sentidos. Capaz de escuchar los latidos de un hombre, o el más mínimo movimiento a su cercanía, en esta historia pierde el control de semejante habilidad. El sonido invade al héroe atronándole con más y más intensidad, haciéndole percibir los bocinazos de la calle de un modo cada vez más ensordecedor.



FIG. 4. *Daredevil* vol. 1 n.º 187, Frank Miller y Klaus Janson, 1982.

Si analizamos las tres primeras viñetas una por una, aisladamente, contemplamos cómo Miller emplea onomatopeyas de diferentes tamaños para plasmar los ruidos de la calle dentro de la viñeta. Sonidos diferentes, unos estrepitosos, otros menos, una sinfonía cacofónica que queda retratada (dibujada, en efecto) con esa elección no arbitraria de tamaños diversos. Pero si al tiempo observamos la página como un todo, el empleo de las onomatopeyas muestra su contenido narrativo completo. Fijémonos antes en lo estrictamente escrito: "vrmmm", "honk", "pokitapokita", ¿qué transmiten estos tres términos así aislados? Nada. Fonéticamente hasta pueden resultarnos graciosos. El dramatismo lo acentúa el diseño gráfico; el progresivo aumento del tamaño de la fuente escrita; el acercamiento a la figura del héroe al primer plano en un efecto de "zoom"; la supresión paulatina de toda referencia gráfica del lugar en que la acción externa se desarrolla (lo vemos en la primera viñeta, donde el superhéroe está cruzando un semáforo) para interiorizar la acción en los sentidos desbocados, hirientes, que sufre Daredevil. La viñeta final resulta demoledora por contraste. Frente a la multitud de onomatopeyas se pasa a una única, enorme. Se elimina toda referencia al mundo real (en la tercera aún entendemos dos haces de los faros de un vehículo) y la figura escarlata, tras un paulatino acercamiento de plano de la secuencia previa, se nos representa minúscula y ahogada dentro del estruendo, uno ya informe, no una sinfonía sino una frecuencia dolorosa, absoluta, que sencillamente noquea al personaje.

Todos estos ardides de dibujo a los que se somete la grafía pretenden y logran narrar con letras entendidas como imágenes. Con su disposición, con su forma y tamaño. También debemos advertir que el color de la letra es expresivo y narrativo: recordemos el "Krak!" en la FIG. 2, y en el caso de *Daredevil* también es importante el color elegido para cada onomatopeya, con un degradado tonal de gamas frías a otras de mayor calidez.

Una vez comprobada la capacidad narrativa del tamaño de la onomatopeya dibujada como expresividad de intensidad sonora, cabe señalar que el cómic también ha generalizado un recurso acaso más intransferible, como es el aumento del tamaño de la fuente con un sentido enfático. Es interesante porque en este caso no estamos ante un truco narrativo ni refleja intensidad de volumen. La acentuación enfática del mensaje escrito recurre muy a menudo en la historieta a aumentar ligeramente el tamaño de determinadas palabras. Usar "negritas". No pretende así el autor indicar un aumento de volumen sonoro, sino simplemente reforzar visualmente aquellas palabras sobre las que considera que recae una idea fundamental.

La FIG. 5 pertenece a *Capitán América* n.º 9 de Ed Brubaker (1966) y Michael Lark (1966) y en sus líneas de diálogo (la rotulación castellana respeta los modos de la original americana) entendemos claramente cómo se emplea tal recurso.



FIG. 5. *Capitán América* vol.5 n.º 9, Ed Brubaker y Michael Lark, 2005.

¿Tiene un sentido dentro de la narración el uso de negrita y acaso un mayor tamaño en la fuente de las palabras "es", "pruebas", la expresión "cabeza de turco" o uno de los dos nombres propios que se están verbalizando? No, esta cualidad visual no nos está indicando aquí que el tono sube, que se griten los personajes o que decrezca su volumen sonoro, sino que el ardid focaliza aquellos sustantivos, verbos, nombres propios y expresiones que los autores quieren que entendamos como los mensajes principales. Significativo es el caso de los nombres propios, porque es evidente que "Jack Marlowe" carece de importancia frente a "Monroe", y es evidente no por otra cosa que porque el nombre "Monroe" se ha escrito con mayor tamaño, en negrita.

2. Funcionalidad de la caligrafía: el trazo y el "dibujo" de la fuente.

La letra escrita posee una capacidad funcional así como una cualidad expresiva y narrativa en atención a su trazo caligráfico. Lo hemos visto ya en varios ejemplos anteriores: la forma en que una palabra es dibujada por el rotulista adquiere connotaciones que narran o aportan contenidos narrativos expresando ideas que no necesitan más enfatización, perfectamente delimitadas por esa forma. Se puede, en este sentido, aplicar un empleo puntual de ardides de dibujo sometiendo la grafía a un cambio, dentro de un contexto, en un determinado momento de la narración. O bien optar por una determinada caligrafía, general, invariable, que ofrece aspectos descriptivos, define el tono de la historia o el carácter de un personaje en toda la obra. Y lo hace visualmente.

La FIG. 6 y la FIG. 7 son pertinentes para comprender la capacidad expresiva que con una grafía determinada se puede otorgar a un momento puntual de la historia narrada. Se trata de dos viñetas de una misma escena de *Astérix legionario*, de René Goscinny (1926 – 1977) y Albert Uderzo (1927), que expresan dos estados anímicos de un mismo personaje. La primera imagen muestra, en la persona de un centurión romano, un momento de iracundia. No solo mediante un expresivo dibujo y el coloreado de su rostro encendido, sino porque las palabras que pronuncia, dentro de su correspondiente globo de texto, son de trazo anguloso, duro, cargado de aristas, y evidentemente de un tamaño enorme en comparación con las frases de su contertulio (y con la onomatopeya que expresa un cornetín sonando fuera de campo, que adquiere tintes cómicos). Se diría que las letras de ese expresivo "¡cállateee!" cortan el espacio, lo invaden con agresiva vehemencia.



FIG. 6. *Astérix legionario*, René Goscinny y Albert Uderzo, 1966.

Sin embargo, pocas viñetas después, y víctima de un pelotón de reclutas anárquico y desobediente liderado por el galo Astérix y su compañero Obelix, el mismo individuo estalla en un sonoro llanto. Nuevamente el dibujo y la forma son elementos de la narración y proponen contenido en la grafía: de gran tamaño aún, pero su trazo se torna ahora tembloroso, roto, como si el pulso al rotular hubiese fallado. Además vemos cómo el llanto aumenta su tamaño letra a letra. La desesperación, finalmente, ha rendido y vencido al autoritario personaje.

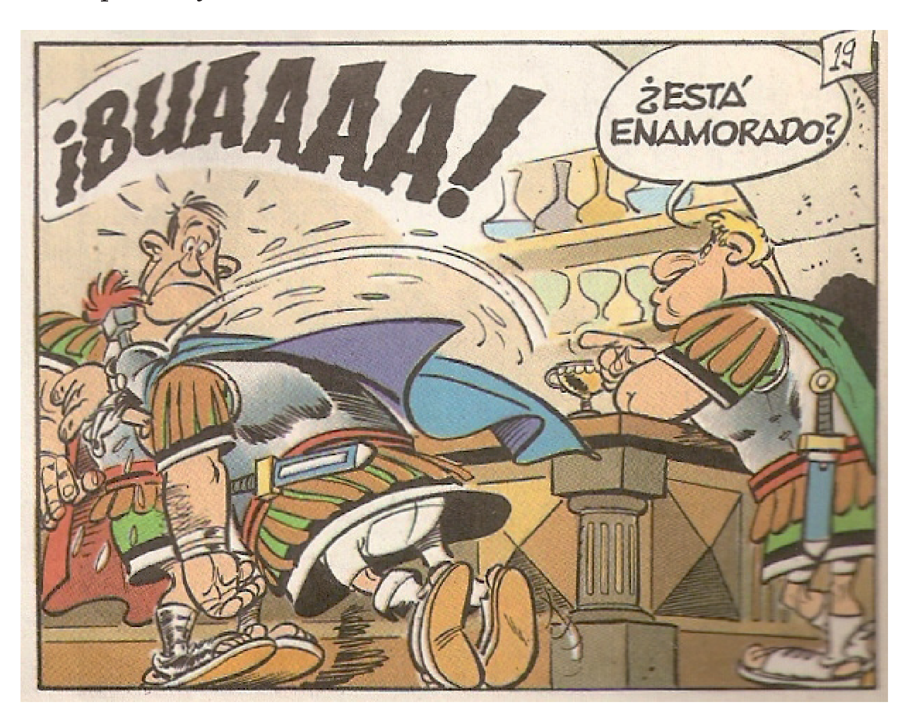


FIG. 6. *Astérix legionario*, René Goscinny y Albert Uderzo, 1966.

Este ejemplo de dos momentos prácticamente contiguos y donde se dibujan dos grafías tan diferentes evidencia la propiedad narrativa de la letra como signo icónico, la facultad expresiva de determinadas elecciones gráficas a la hora de atender al texto escrito en el cómic. Comprobamos pues que el autor de historietas posee un verdadero abanico de posibilidades, y que desde lo meramente visual aplicado a la escritura puede controlar las variaciones de su narración. Del mismo modo que una letra angulosa transmite determinados estados de ánimo, una de aspecto orgánico, o contornos suaves y redondeados, pueden precisarse para describir situaciones opuestas (de relax, o de estado alterado de conciencia, por ejemplo). Y además, para narrar todo cuenta: el tamaño de la fuente escrita, si este tamaño permanece estable o varía silábicamente o letra a letra produciendo la sensación de un volumen fluctuante, incluso el tono cromático aplicado a la oración escrita. El campo es tan amplio como la imaginación del rotulista aplicado a su oficio.

Pero como hemos apuntado, existe otra posibilidad más allá de la capacidad de variar puntualmente una línea de texto determinada en aras de encontrar un efecto narrativo. En ocasiones los autores crean una caligrafía específica y personalizada, bien para los diálogos de un personaje, bien para los textos de apoyo o para los títulos de una obra. Atendiendo al primer caso, veremos que efectivamente se puede perfilar una definición psicológica sin necesidad de otros elementos que no sean la manera de escribir los parlamentos de un personaje.

Acudimos para reflejar esta propiedad a la FIG. 8, perteneciente a la obra *Batman, Arkham Asylum*, de Grant Morrison (1960) y Dave McKean (1963). Este cómic supone la inmersión de Batman en una pesadilla gótica. El sanatorio mental donde los enemigos del hombre murciélago son internados tras su derrota sufre una rebelión de los trastornados villanos, que toman a sus funcionarios de rehenes y obligan al superhéroe a internarse en las oscuras profundidades del manicomio. Un relato turbador sobre todo por las imágenes pictóricas de Dave McKean, que describen plásticamente, con técnicas mixtas y collages abundantes, el estado pesadillesco del entorno.

Y el ilustrador se recrea no solo en las texturas pictóricas de raíz expresionista y con numerosos guiños al expresionismo abstracto sino que cuida enormemente la entidad de la letra elegida. La rotulación (a cargo de Gaspar Saladino, quien comenzó a trabajar para DC Comics en los años sesenta) dota a cada personaje de su propia caligrafía, sus diálogos reciben forma, color y una presencia visual diferenciada y, sobre todo, plena de información visual. En este sentido si Batman se define con unos globos negros sobre los que se escribe letra blanca, expresando un mundo interior frío y atormentado, su rival el Joker, el payaso loco y asesino, se expresa libre de globos de texto y con una grafía volumétrica, de explícito color rojo con bordes blancuzcos, y de trazo irregular, con frases sinuosas, símbolo todo ello del espíritu anárquico, desquiciado y amoral del personaje.



FIG. 8. *Batman, Arkham Asylum*, Grant Morrison y Dave McKean, 1989.

Vemos así cómo sin más elementos que los visuales los autores pueden, atendiendo a la caligrafía vinculada al personaje en sus diálogos, transmitir información sobre el mismo, describiendo sus caracteres sin precisar para ello de más elementos aunque evidentemente el curso de la acción determinará y definirá a sus protagonistas.

La escritura como trazo, como dibujo en sí misma, tiene una funcionalidad y puede aportar narración, contenido contextual y caracterización. En este último aspecto, además, no hay que restringirse solo a la posibilidad de perfilar con la rotulación a un determinado personaje de la ficción, ya que también se puede definir mediante el tipo de caligrafía el tono en la narración. Incluso ilustrar el género específico en que se enmarca un relato historietístico.

Puestos a identificar un género narrativo mediante una determinada fuente escrita, posiblemente lo más agradecido sea ejemplificarlo con una obra inserta en el modelo del terror (al que por cierto en el fondo pertenece nuestro anterior ejemplo, ese Batman de pesadilla, donde la grafía ciertamente ya da pistas sobre ello). La FIG. 9 corresponde a una adaptación de una obra de Lovecraft por parte del argentino Alberto Breccia (1919 - 1993) con la ayuda literaria de Norberto Buscaglia (1945).



FIG 9. *El terror de las tinieblas,* Norberto Buscaglia y Alberto Breccia, 1973.

Aunque las cartelas no recurren a una letra especialmente indicativa, sí cabe pararse en el título, "El morador de las tinieblas". La combinación de su grafía con la imagen ya es ominosa: Breccia ilustra con un estilo plástico, pictórico y levemente abstracto, un hombre sentado ante su ventanal que observa el paisaje. Una ciudad hace de horizonte y sobre un cielo tormentoso (¿o son abruptas montañas?) se extiende la negrura más pura. Y en este espacio se incrustan las letras hirientemente blancas y de caligrafía muy informativa que hereda los modos de una tradición que proviene del cine: los títulos de horror de la Hammer y aún anteriores, como los de los estudios Universal, son acervo cultural del género del terror. También la industria del *comic-book* tiene su tradición en el terror[1] así como la literatura *pulp* y otras ramificaciones culturales vinculadas al género. Con este contexto cultural es fácil advertir que la forma de la letra tiene en Breccia un papel informativo nítido, nos ubica en un estado de ánimo como lectores que remite, directamente, a lo misterioso y lo aterrador. Una vez más, mediante una bien planificada función de lo visual empleada en lo caligráfico.

Por supuesto, cada género narrativo podrá ser más o menos receptivo a esa identificación con una determinada grafía. Un tipo de letra puede sugerirnos terror, comedia, quizá ciencia ficción. Más difícilmente costumbrismo… pero ello no dependerá de la capacidad de la fuente escrita y sus propiedades icónicas, sino del talento autoral, evidentemente, que en última instancia es el que enriquece el medio con su capacidad y oficio.

3. La letra como expresión espacial y temporal en la historieta.

Dado que en numerosas ocasiones con la letra se está creando una manifestación sonora en la narración, esta no deja de ser un evento que sucede en un determinado tiempo y un espacio concreto. No siempre es así, claro. En este sentido hay que distinguir entre dos modos diferenciables. Por un lado están los discursos de un narrador, siendo el más usual la tercera persona omnisciente, vinculados en historieta a los cartuchos por norma general, donde se procede a la descripción y narración de los acontecimientos. Carecen estos textos de una naturaleza diegética dentro de la historia. Y por otro lado contamos con onomatopeyas y líneas de diálogo, que deben interpretarse como sonidos dentro de la ficción, con lo que se imbuyen de ciertas propiedades que son aquellas que a continuación atendemos.[2]

La grafía en el cómic, en este sentido, puede exponer tanto un intervalo de tiempo dentro de la acción como expresar un movimiento físico, un recorrido. O incluso ser información focal, remarcando un lugar concreto. En la FIG. 10 comprendemos la primera de estas cualidades en una viñeta de *Les Manufacturées* de Georges Pichard (1920-2003) y Carmen Faraldo.

Si la escena se nos brindara sin diálogo ni onomatopeya, la estampa sería prácticamente inerte, estática. Un primerísimo plano de un pie a la izquierda, un niño, tres diminutas muchachas sobre motocicletas. El globo de texto sin embargo ya supone una indicación temporal. La línea de diálogo expresa una dicción, lo que implica obviamente un hiato temporal aunque sea de pocos segundos. Pero más aún que a

1 Destacan los cómics de terror de la editorial EC Comics, que explotaron lo truculento en la década de los cincuenta del pasado siglo, y a su éxito se subieron muchas otras editoriales que hicieron del horror el género dominante, hasta la irrupción de los códigos morales y las autocensuras del gremio editorial norteamericano en esa misma década.

2 Hay un tercer vértice, a medio camino de la narración descriptiva no diegética que supone la voz de un narrador en las cartelas, y de los diálogos y sonidos que se producen en la ficción relatada: los globos de pensamiento. Estos pueden someterse, por mero ejercicio literario, a un estilo verista, expresando pensamientos literales que, por así decirlo, suceden en la acción (monólogo interior). Pero también existen muchos ejemplos donde las líneas de cavilación son textos muy articulados, más elaborados, y por tanto un ejercicio literario que no pretende simplemente plasmar un pensamiento en un momento, lugar y tiempo reales dentro de la acción. Para ahondar en este concepto, leer las reflexiones al respecto de Gerardo Vilches en su blog divulgativo "The watcher and the tower", en el artículo "Lecciones de tebeo VII: El Globo de Pensamiento" (http://thewatcherblog.wordpress.com/2011/10/13/lecciones-de-tebeo-vii-el-globo-de-pensamiento/).



FIG. 10. *Les Manufacturées*, Carmen Faraldo y Georges Pichard, 1972.

ese texto quiero atender a la onomatopeya. Si la frase pronunciada sugiere un intervalo más o menos impreciso ya que el texto puede ser recitado con más velocidad o con más parsimonia, evidentemente el sonido de una aceleración en un ciclomotor no ofrece dudas y el lector entiende que dicho rugido mecánico se extiende por un tiempo de pocos segundos. Nadie podrá acotar si la escena dura tres, cinco u ocho segundos, pero cualquier lector comprende que ni es un instante ni tampoco, por ejemplo, cuestión de minutos.

Entender la letra escrita en esta vertiente de medida de tiempo más o menos flexible ofrece una rica gama de posibilidades para el autor. La grafía puede ser un elemento de la narración que permite un eficaz control del tiempo de lectura (el ritmo de la lectura que nos impone la propia obra). La FIG. 11 es un extracto de *El corazón delator*, versión del relato de Edgard Alan Poe por parte de Alberto Breccia. Un cuento donde un asesino esconde a su víctima pero, en presencia de la policía, comienza a escuchar los latidos del difunto, cada vez más fuertes, hasta que desesperado, confiesa y se entrega. Cuento de enajenación, angustia y tensión psicológica que Breccia orquesta en un juego de imágenes repetidas donde las onomatopeyas ostentan un papel fundamental. El "TUMP" se manifiesta en viñetas alternas creando un compás rítmico, que nos sugiere un "tempo" natural de breves segundos entre cada intervalo pues son, supuestamente, los latidos de un hombre. Pero al tiempo crean una tensión narrativa que dilata ese cronómetro natural en una espera emocionalmente interminable.



FIG. 11. *El corazón delator*, Alberto Breccia, 1975.

Evidentemente vemos también el empleo de recursos ya analizados, como la forma de dibujar esas onomatopeyas, el contraste blanco / negro o el tamaño cada vez mayor, viñeta a viñeta, de la representación del latir. El dominio del tiempo narrativo y de los recursos expresivos del dibujo de la letra escrita nos brindan aquí un ejemplo de refinamiento formal clarísimo, que corrobora en doce viñetas muchas de las teorías vertidas ya en este estudio.

Pero volvamos a los diálogos, líneas de texto que formulan, dentro del cómic, aquello que los personajes dibujados hablan. Como hemos explicado, con ellos se articulan intervalos temporales. Es una idea que rompe con la de que es la viñeta la unidad de expresión mínima de la historieta, pues sin ir más lejos, en el seno de ese espacio podemos encontrar subdivisiones de entidad narrativa, y esas atomizaciones de la viñeta pueden, en ocasiones, deberse a los textos de la misma.[3]

La FIG. 12 pertenece a Robert Crumb (1943). En ella el que está considerado uno de los autores más importantes del cómic contemporáneo se retrata ante un periodista que está entrevistándolo. Gary Groth, concretamente, director de la revista especializada *The Comics Journal*.



FIG. 12. Ilustración de Robert Crumb para la portada de *The Comics Journal* n.º 121, 1988.

[3] No queremos abundar en un concepto que escapa a nuestro estudio, pero cabe denotar que ya hemos visto ejemplos que defienden esta idea. En la FIG. 3, donde Krazy Kat es agredida por el ratón Ignatz, encontramos como mínimo dos significados menores que el total de la viñeta: uno, el lanzamiento del ladrillo por el ratón, y otro el éxito del mismo concluyendo en golpe certero sobre el cogote de Krazy.

Nuevamente la imagen, como en el caso de la FIG. 10, podría ser una estampa estática, una captación de un instante o una representación simbólica, como si estuviésemos ante una ilustración decimonónica. Dos líneas de diálogo, sin embargo, consiguen dotar al cuadro de narratividad e incluso sostienen la comicidad de la escena ilustrada. Porque es evidente contemplando el diálogo que el generoso párrafo saturado de autoindulgencia que el autor otorga a su alter ego contrasta con el breve ronquido de su supuesto interlocutor. La longitud del monólogo (incluso física, pues ocupa, como dibujo, un espacio casi mayor que la librería del fondo) y la naturaleza gramatical de las frases de Crumb, rebuscadas, recargadas, nos ofrecen un discurso de tipo temporal: la perorata se extiende en el tiempo hasta el aburrimiento. Y si el tiempo pasa y el dibujante habla y habla sin parar, el dormido reportero no extiende su ronquido más allá de una porción de segundo, breve, concisa. Su "z-zawk", que podemos leer como un respingo, contrasta cómicamente con aquel dilatado soliloquio.

Es evidente a la luz de los ejemplos que con lo que se escribe en la historieta se da una forma de expresión y descripción de transcurso del tiempo, tal como enseñan la ilustración de Robert Crumb y ejemplos anteriores, pero también la grafía puede ser utilizada para describir icónicamente un movimiento físico, un desplazamiento dentro de la ficción. La FIG 13, viñeta de *Los inoxidables*, del guionista Víctor Mora (1931) y el dibujante Antonio Parras (1929-2010), ilustra la caída al vacío de un elevador mediante el desesperado grito de su pasajero.

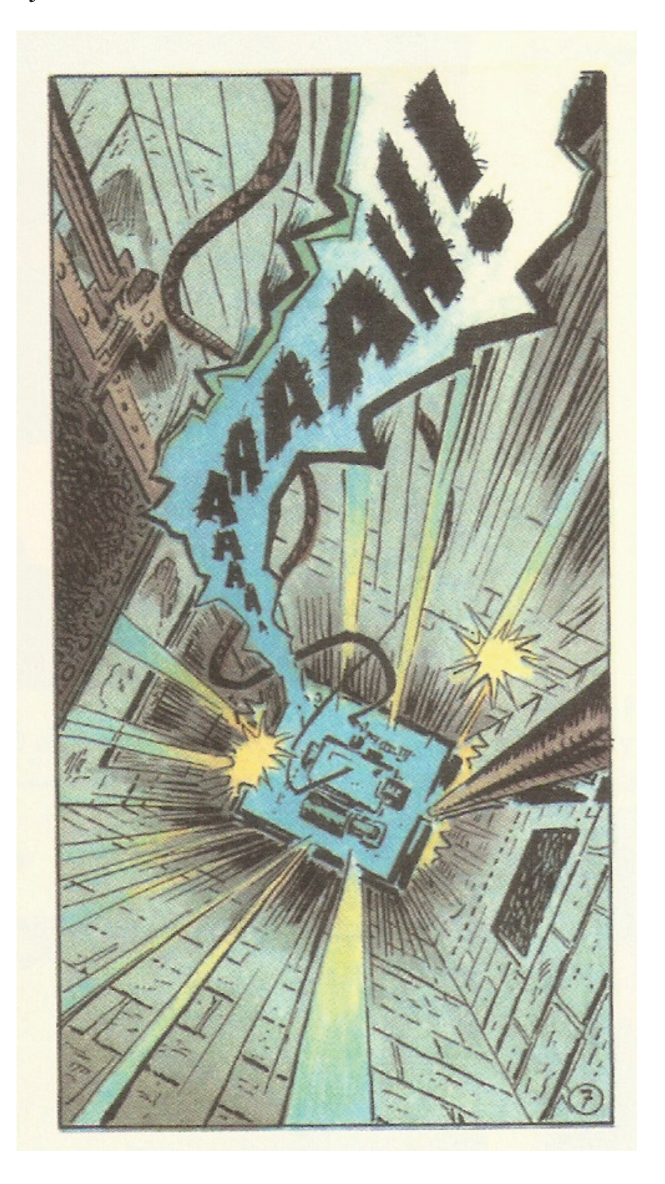


FIG. 13. *Los Inoxidables,* Antonio Parras y Víctor Mora, 1982.

Al margen de que aquí podríamos analizar más propiedades narrativas de la onomatopeya, la verticalidad de la misma dibuja el camino realizado, y la variación de la fuente, decreciente, indica alejamiento desde el punto de vista del lector. Por decirlo de un modo ilustrativo, el espectador de la escena la contempla sin acompañar la caída, y al alejarse el ascensor, la letra nos indica ese alejamiento en desplome.

Vemos así que no es asimilable el concepto de simple caligrafía (que según el Diccionario de la Lengua de la Real Academia Española sería el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona, de un documento, etcétera) con el más extenso del dibujo de la grafía que aplico a la historieta, donde más allá de la forma caligráfica de las letras se atiende a aspectos como su disposición en el espacio, su tamaño, la fluctuación del mismo, el color o colores de lo escrito… recursos que aportan información, como en el caso de la figura analizada, donde nos relata una caída, o en el siguiente, la FIG. 14, de *Calvin y Hobbes*, obra de Bill Watterson (1958).

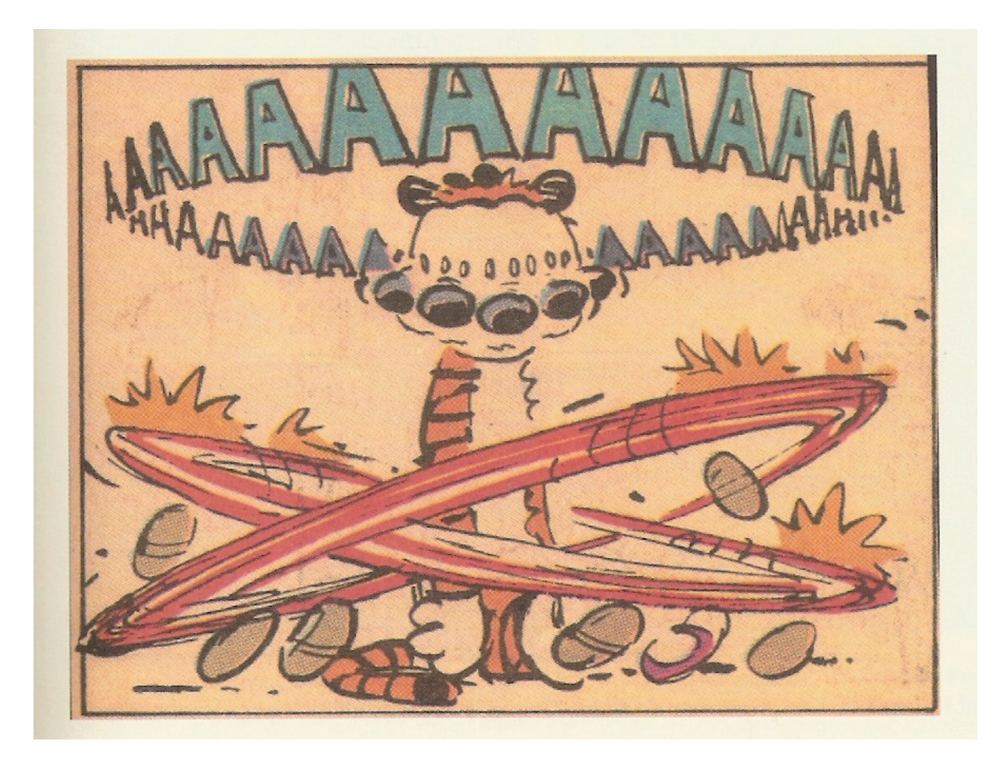


FIG. 14: *Calvin y Hobbes*, Bill Watterson, 1985.

Porque en la viñeta del niño corriendo alrededor del tigre (real solo en la imaginación de Calvin, pues Hobbes se trata de un peluche) el dibujo del grito del crío es todo él pura narración de una acción física. Lo es, por descontado, por cómo está dibujado envolviendo al felino en una elipse, habitual icono de traslación. Lo es también por cómo el tamaño de la letra "A" aumenta o disminuye según su ubicación en el espacio de la acción. Incluso es ocultado parcialmente por el de otros fonemas para sugerir gráficamente la carrera del niño alrededor del muñeco. Y es más, la onomatopeya expresa acercamiento o alejamiento a la "cuarta pared" virando su tomo cromático. Este ejemplo, por todo ello, aglutina los dos aspectos que hemos analizado, pues insinúa siquiera con vaguedad un tiempo transcurrido, o cuanto menos una acción, y define el movimiento físico de los personajes.

Por último hay que retomar un concepto ya mencionado en la FIG. 6, la plasmación del sonido en fuera de campo, que indica la procedencia física de unos hechos, sean un diálogo o una acción que el autor nos escatima en la ilustración de la viñeta. Del mismo modo que el cine emplea el sonido en *off* de un modo dramático, cómico o meramente narrativo, el cómic puede usar la letra escrita con semejante intención, ofreciendo el espacio en *off* un juego narrativo con aquel otro que sí es mostrado en la viñeta o secuencia de viñetas. Esta interacción entre lo que se muestra y lo que no vemos puede venir de la mano de la letra escrita. Es interesante al respecto la FIG. 15, en la que volvemos al *Thimble Theatre* de Segar.

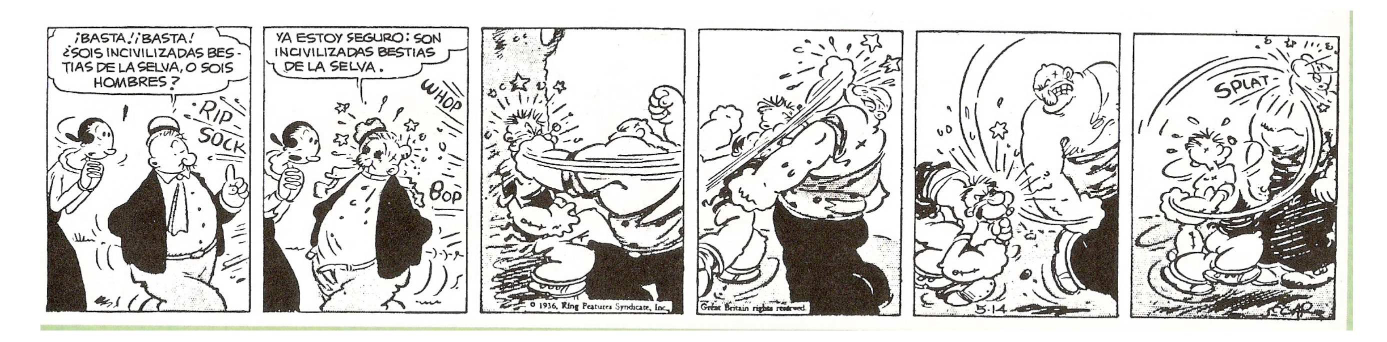


FIG. 15. *Thimble Theatre*, EC Segar, 1936.

En esta tira diaria vemos en sus dos primeras viñetas unas expresivas onomatopeyas que describen la acción principal, en *off* visual: Popeye y otro individuo están enzarzados en una pelea, que es observada por su novia Olive y su amigo Pilón. Este último entra a mediar entre ambos y sale apaleado en la segunda viñeta. O mejor sería decir "sale" a mediar y "vuelve" apaleado. Las siguientes viñetas de la tira nos trasladan a lo que hasta entonces era un espacio sugerido por la onomatopeya. El autor, ahora que sí representa el centro real de la acción, prácticamente no emplea las onomatopeyas. El recurso de la escritura ha servido para narrar lo que no era visible, en dónde sucedía (margen derecho de las viñetas iniciales) y para, mediante esa descripción de lo que no podemos ver en la escena, crear un momento de comicidad gracias a una inteligente elipsis entre la primera y la segunda viñeta. Cuando dichos hechos son representados en las siguientes viñetas lo textual ya no tiene objeto, pues podemos ver en toda su crudeza el baile de mamporros.

Otro uso de la grafía en tanto que indicativa de un determinado lugar sería, frente al fuera de campo que acabamos de analizar, la de ser, por su forma y ubicación, un elemento de información focal. Es bastante ilustrativo en este sentido el empleo gráfico que los autores otorgan a la onomatopeya cuando esta señala un impacto. La FIG. 16 corresponde a Spiderman nuevamente, de Stan Lee (1922), Gerry Conway y el ilustrador John Romita. En ella una techumbre se desploma sobre la gente, y los esfuerzos del héroe no han podido impedirlo. El impacto se refleja con una onomatopeya partícipe de no pocas características ya estudiadas, pero ahora señalaremos una más. Su disposición como elemento dentro de la viñeta no es aleatoria, sino que transmite esa información localizadora, apuntando el lugar físico del propio impacto.



FIG. 16. *Amazing Spiderman* vol. 1, n.º 117, Stan Lee, Gerry Conway y John Romita, 1973.

Pero en ocasiones la onomatopeya no pretende la focalización. Es más, llega a trascender cualquier punto concreto dentro de la acción y se produce un empleo de la letra ciertamente original: más allá de ocupar un lugar preciso en la viñeta, la letra escrita sería el marco para la imagen dibujada, haciendo por tanto la función de viñeta. Es la letra como viñeta contenedora, una forma de subordinar el todo que ilustra esa escena a la letra escrita que define esa acción, otorgándole una importancia absoluta, tanto descriptiva como simbólica. Un recurso para la narración que añade connotaciones expresivas: drama, intensidad, matices humorísticos a la escena, etcétera. La FIG. 17 pertenece a *Sin City*, de Frank Miller. Esta serie *noir* y visceral trata sobre una ciudad corrupta y feroz, llena de criminales, violencia extrema e idealismo en bruto. Los héroes de la Ciudad del Pecado son tan violentos como los criminales y defienden un ideal del bien absoluto y sin medias tintas. En la página de ejemplo el protagonista, esto es, el hombre justo, asesina fríamente a un vicario de una iglesia corrompida y amoral. El drama, mezclado con un estallido de violencia tras una escena casi reposada en las anteriores páginas (todo ocurre dentro de un confesionario, en una iglesia) se acentúa con el empleo de la onomatopeya como marco de las tres primeras viñetas. La calma vuelve a sugerirse, por contraste, retomando en la última de ellas la forma rectangular, más usual. El crimen se ha cometido. La justicia se ha cumplido. El héroe, pese al asesinato brutal que acaba de cometer, está en paz. Y si el crimen es brutal, decíamos, lo es por el enfático efecto de las viñetas-onomatopeya. En ese intervalo de tres disparos todo el universo formal se encierra en el hecho concreto del acto de disparar, de matar. Las tres onomatopeyas, además, encierran ilustraciones tan icónicas como simbólicas: un primerísimo plano del arma en contraluz, el cráneo del sacerdote reventando por la balacera, también en claroscuro, y finalmente un crucifijo que, por así decirlo, se ha virado: el contraluz está invertido, el cuerpo opaco del signo religioso se dibuja en blanco sobre un fondo negro.

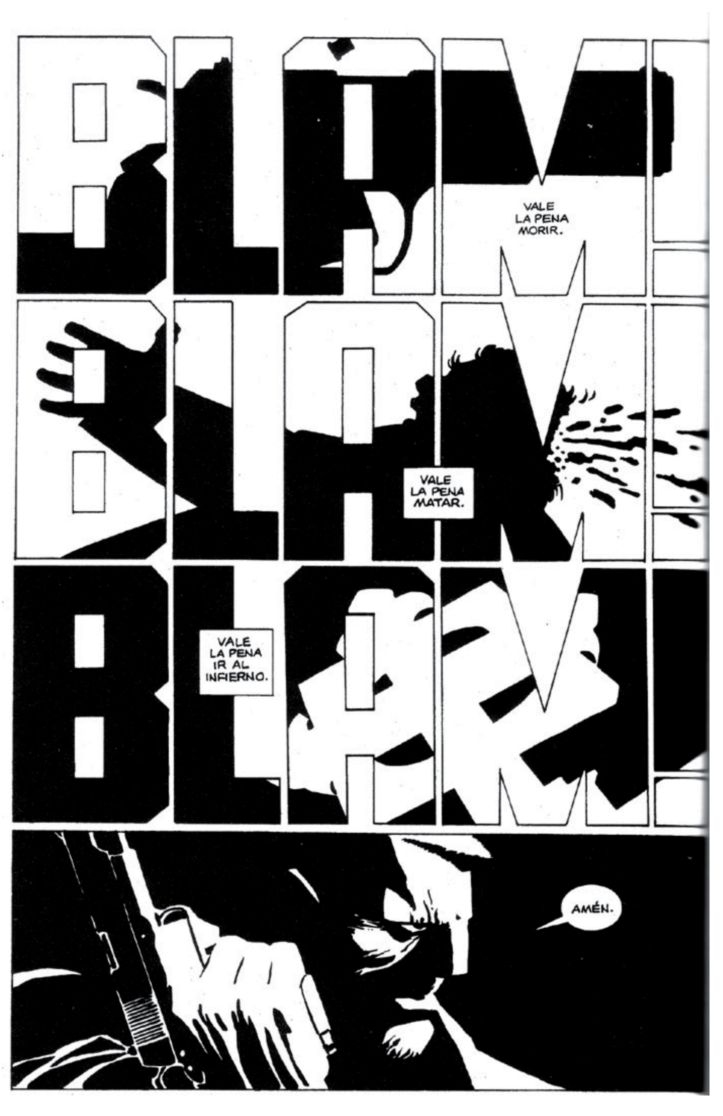


FIG. 17. *Sin City*, Frank Miller, 1991.

La cuarta imagen, como hemos dicho, vuelve a una representación más común de viñeta rectangular, y contiene un dibujo menos simbólico, más naturalista dentro de los parámetros de una obra poco naturalista y que fuerza continuamente los altísimos contrastes de luces y sombras.

El de *Sin City* es un buen ejemplo, en fin, de cómo la onomatopeya, tomando las funciones de la viñeta-marco de la representación, añade información narrativa a lo contado, más allá de los hechos ilustrados y descritos o del significado de todo lo escrito en la secuencia, con lo que el efecto por supuesto interactúa para crear un todo informativo.

4. Epílogo: el elemento textual en el panorama del cómic contemporáneo.

En el cambio de siglo xx a xxi varias han sido las dinámicas que han caracterizado a la evolución de la historieta. En un mundo cada vez más interconectado a golpe de un clic los movimientos o escuelas historietísticas han recorrido caminos paralelos casi independientemente de localizaciones geográficas. Vivimos, en definitiva, un mundo globalizado (al menos un Primer Mundo globalizado) y, en cómics, un panorama muy dividido y por ello cada vez más plural. Los tebeos de superhéroes se han convertido mayormente en un engranaje en un mecano de franquicias mucho más golosas (el cine, los videojuegos, los juguetes) y la historieta más personal, bajo el influjo de precedentes como Robert Crumb, Art Spiegelman o los hermanos Jaime y Beto Hernandez, en su aspiración por llevar al autor al primer plano, ha influido en el panorama europeo.[4] Este también, en los últimos lustros, ha visto cómo crece ese cómic de intenciones artísticas mientras las fórmulas más comerciales se estancan (no en ventas, pero sí en creatividad). Y Japón es todo un universo editorial que también se permea y penetra en mercados occidentales, por descontado.

En esta instantánea inevitablemente reduccionista hay que asentar el movimiento más controvertido y al tiempo apasionante de los últimos tiempos. A partir del cómic alternativo y de las propuestas más autorales del mercado francés con el movimiento que se dio en llamar *nouvelle BD*, desde finales del siglo xx se ha establecido una realidad a medio camino del movimiento artístico y el formato de impresión: la novela gráfica. Un montante de autores que, libres de parámetros impuestos por el mercado o las editoriales, simplemente crean obras no sujetas a continuidades estrictas, un número de páginas marcado de antemano, un determinado estilo gráfico, un tema concreto o un tamaño de hoja. Y que se está asociando a un cómic adulto por temática y ambición, sea cual sea la noción estética de sus planteamientos gráficos y sus modos de narrar secuencialmente. Hoy se da una conciencia autoral y generacional, una hornada de autores que siente que puede trabajar con esa libertad, un grupo tan heterogéneo estilísticamente como cohesionado por esa conciencia de autor, que trabaja en un panorama industrial determinado. Uno mucho más permeable que antaño a sus deseos respecto al resultado final de su obra en todos los aspectos que le atañen (estilo gráfico, tema, tamaño y volumen del libro, apariencia, etcétera). En el marco de un formato, el de libro, que ha permitido la visibilidad del cómic en nuevos lectores, gracias a su distribución ya no solo en librerías especializadas sino en puntos de venta más generalistas.

Y además, desde esa supuesta libertad los autores se definen antes artistas que artesanos. En este contexto no es infrecuente que el apartado gráfico de los dibujantes de novelas gráficas carezca en apariencia, superficialmente, de la vistosidad y el detenimiento del modelo autoral de hace veinte años (o simplemente del de otro tipo de cómic igualmente válido, pero diferente). En los creadores de discurso más maduro y artístico del siglo xxi observamos, en consonancia con este principio, un grafismo que no es sensorial sino conceptual. No le interesa el virtuosismo por el virtuosismo (es más, suele eludir los modelos naturalistas que imperaron, por ejemplo, en la tradición francobelga). Sus virtudes derivan de un análisis profundo o al menos detenido de sus obras.

[4] Influjo al que cabe sumar, indudablemente, la propia tradición del cómic del viejo continente, sobre todo el franco-belga con notables ejemplos del avance desde una historieta "para todas las edades" al compromiso estético y argumental de una historieta "de autor", para lectores adultos, rastreable ya en los lejanos años sesenta.

El estilo gráfico y visual de Art Spiegelman (1948) en *Maus*, quien como hemos señalado es sin duda un precursor o incluso fundador temprano de este movimiento, obedece a las necesidades expresivas y narrativas de su relato. La FIG. 18 pertenece a dicha obra:



FIG. 18. *Maus*, Art Spiegelman, 1991.

En *Maus* el autor nos narra la historia de su padre, judío superviviente del campo de exterminio de Auschwitz, en una narración que fluye entre la evocación histórica de Vlad Spiegelman y la conflictiva relación paterno filial en tiempo presente, conformando un cómic que trasciende el género de la memoria del holocausto (sin dejar de serlo, por supuesto), para imbricar memoria y costumbrismo, denuncia histórica y autobiografía de un modo inaudito.

El horror del genocidio nazi está plasmado no con un acabado virtuoso y naturalista, sino mediante una búsqueda formal del adecuado tono gráfico. La tosquedad aparente del dibujo se revela el modo necesario para transmitir dicho horror, pues adquiere connotaciones simbólicas al eliminar concienzudamente rasgos de de-

talle en la representación gráfica sin prescindir de formas visuales de marcado carácter expresionista. Incluso en la idea metafórica de la solución representativa, esto es la plasmación de estos ratones/judíos y gatos/nazis podría buscar un estilo muy diferente. Pero Spiegelman opta por una iconicidad de rasgos básicos que no obstante sabe cuidar las masas de negro y las tramas manuales, esos rayados que usa tanto para dar toques de iluminación como para alejar el segundo plano en un efecto de cortinas humanas, o mejor, deshumanizadas, en las viñetas donde se reflejan los modos y la barbarie de los campos de concentración (por tanto, más que sombra, nos hallamos ante una expresión de cierto estado emocional latente en toda la obra).

Maus ha generado una corriente, donde los recursos visuales pueden parecer relegados a un segundo plano (y hemos visto que lo textual en el cómic es tan gráfico como el propio dibujo). No es cierto y Spiegelman demuestra que la aparente tosquedad es el resultado de un concepto visual muy trabajado, pero a ojos de según qué lectores, persiste a veces una idea de "mal dibujo" en la novela gráfica. Es más, ante la idea de un cómic de autor que se pueda medir por ciertos tópicos relativamente frecuentes (tono ensimismado, interiorismo emocional, trascendencia del mundo interior frente a la acción externa…), podríamos llegar a imaginar que el resultado de un acabado gráfico conceptual sumado a relatos íntimos es un patrón en el que la letra escrita sufre un retroceso en el empleo de sus muchos, inventivos y sin duda notables recursos gráficos, visuales. Sin embargo ni la novela gráfica se restringe a dos axiomas tal que dibujo supuestamente sencillo y tono narrativo contemplativo, ni por supuesto los novísimos autores dejan de reivindicar los recursos específicos del medio para hacerlos evolucionar.

En otras épocas la voluntad de ennoblecer al cómic pasó también por buscar tonos y temas poco apropiados para la infancia (sexo, hiperviolencia, rebeldía). Esto es, ardides argumentales. O bien por incrementar el peso de lo literario, recargando innecesariamente las páginas de textos de apoyo, relegando a la imagen al papel indebido de reiterativa y neutra ilustración. También hubo un furor por la tendencia pictórica presuntamente ennoblecedora y que, a menudo olvidando los rudimentos de la narración gráfica, se dedicó a sobrecargar de texturas plásticas y referencias a la pintura contemporánea los cómics, sin cuidar la esencia real del medio.[5] Pero los nuevos espeleólogos del lenguaje comicográfico han atendido, esta vez sí, a los maestros del pasado, retrotrayéndose incluso a aquellos creadores de los principios del cómic que, aún ajenos al influjo del cine, dieron a la historieta su particular gramática.[6] Por tanto, la novela gráfica abunda en soluciones excitantemente nuevas para el arte de mezclar lo textual con lo icónico ajenas a otras artes, y además inspiradas en los grandes maestros de la historieta y en la historia del cómic. Se reivindica el medio propio como fuente básica para su crecimiento, y se logran nuevas maneras de emplear la grafía, con lo que el cómic se renueva desde dentro.

La FIG. 19 corresponde a una página de *Lint*, de Chris Ware (1967). En ella podemos observar un perfecto dominio de los diálogos: la letra escrita aplica ideas ya analizadas como el efecto enfático o los diferentes tamaños de la fuente, y a través de los globos y las líneas de diálogo se crea un paisaje de espacios en *off* de rica complejidad. Pero sobre todo merece la pena señalar el uso de la letra en lo que no es exactamente cartela, ni mucho menos onomayopeya, sino una suerte de monólogo interior que se materializa literalmente, hasta convertirse en diegético. "Estoy asqueado de todo", piensa Lint, y el "I" que es la primera persona del singular en inglés nace ante él, en la segunda viñeta. Ware, en cierto modo, toma las lexías y los logros de Will Eisner al respecto, en sus famosas primeras páginas de *The Spirit* y los lleva mucho más allá, haciendo del diseño algo revolucionario y totalmente novedoso en el cómic (el diseño de la grafía, pero también del propio dibujo, y de la página como un todo donde sus partes se imbrican y trascienden cualquier orden secuencial).

---

[5] No se entiendan estos ejemplos como las únicas vías adoptadas por el cómic adulto en épocas pretéritas, sino como ilustración de ensayos, formas de intentarlo. Y a mi juicio, resbaladizas, peligrosas e incluso equivocadas, pese a gozar, en determinados momentos y épocas, de mucha celebración crítica. Era el "ennoblecimiento" del cómic, pero por un mal camino. Acercándolo a otros artes innecesariamente (aunque hay ocasiones y hemos visto ejemplos, en que la mezcla ha sido pertinente y ha logrado excelentes resultados).

[6] El peso de los modos cinematográficos es evidente y ha sido norma, sobre todo desde el advenimiento del tono realista en las tiras de prensa de la Edad de Oro, donde los modelos de encuadre o la planificación de planos y escenas del cine influyeron en la historieta.

FIG. 19. *Lint*, Chris Ware, 2010.

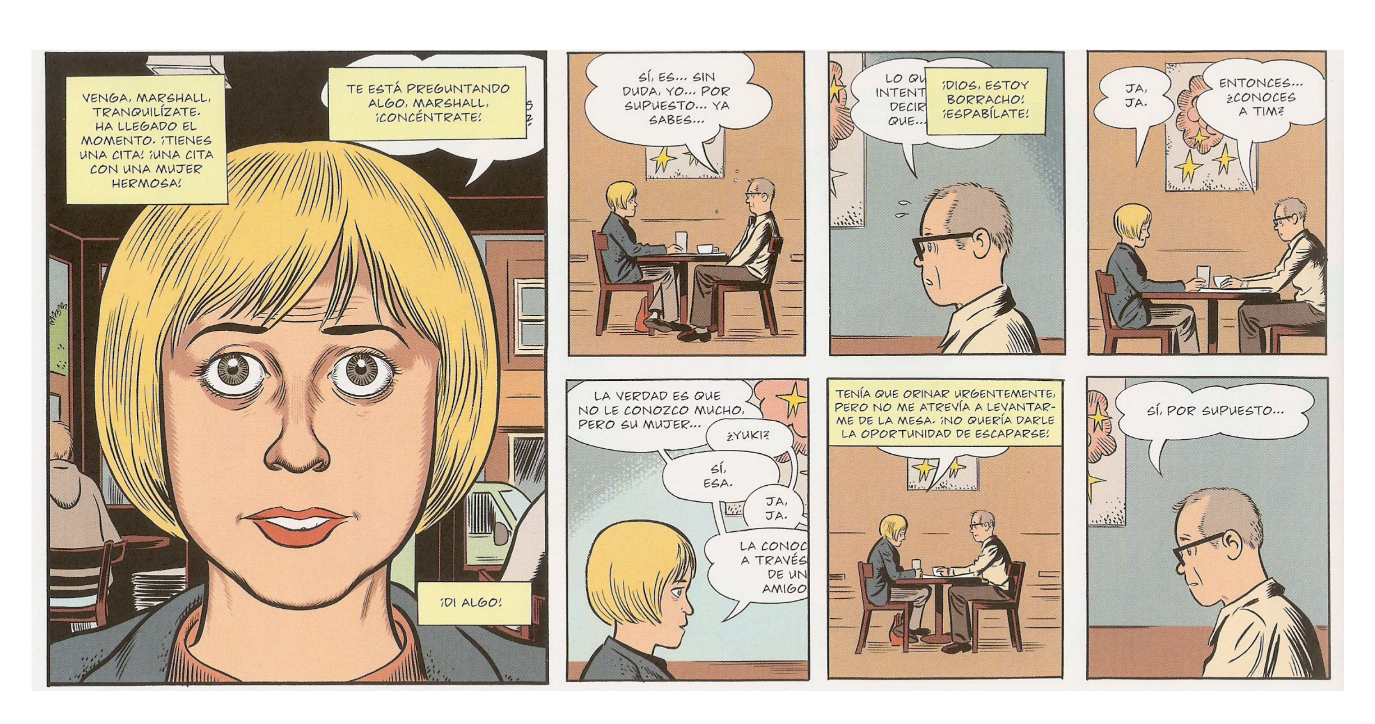


FIG. 20. *Mister Wonderful*, Daniel Clowes, 2011.

En esta línea, aunque de un modo más moderado y si se quiere sutil, ha trabajado Daniel Clowes en *Mister Wonderful*, del que extraemos el ejemplo de la FIG. 20.

Aquí las cartelas y los bocadillos adquieren una naturalza novedosa que también usa Ware en *Lint*, pero que resulta aún más explícita. Esta naturaleza de las cartelas no es exactamente diegética tal que si fuesen elementos corpóreos de la acción, pero sí resultan expresivas y narrativas, ya que se ubican estratégicamente solapándose las unas a las otras para constituir así un mensaje narrativo independientemente de lo que el propio texto exprese. La escena relata una primera cita a ciegas, contada desde el punto de vista del varón, cuyo monólogo interior se construye en los cartuchos (ejemplo por tanto de cartelas con un texto que evita al narrador omnisciente y acude a las líneas de pensamiento, monólogo interior, del protagonista). Y al cubrir con ellos los globos de diálogo, tanto los propios como los de la mujer, antepone los miedos, sensaciones e inseguridades internas a la acción externa. Lo importante, evidentemente, no está aquí en la caligrafía sino en la ubicación de la letra y cómo se emplean esos elementos gráficos de un modo estratégico. Digamos que la ubicación de la letra escrita cobra aquí un nuevo valor, entre la diégesis y el contenido narrativo.

El presente, estamos viendo, es rico en el sabio empleo de los recursos propios del cómic como arte, y los autores más pujantes siguen investigando vías expresivas. Un último ejemplo de interacción de lo textual y la imagen dibujada lo encontramos en *Habibi* de Craig Thompson (1975). Esta novela gráfica de seiscientas setenta y dos páginas podría ser objeto de un estudio pormenorizado en lo que a recursos de narración comicográfica respecta, y capítulo nada menor sería el papel de la letra escrita en su seno.

Obra sobre el amor en el entorno de la cultura (y la mítica ancestral) islámica, supone un libro donde lo atávico, la narrativa oriental clásica y el mundo contemporáneo se funden en un trabajo que tiene muy

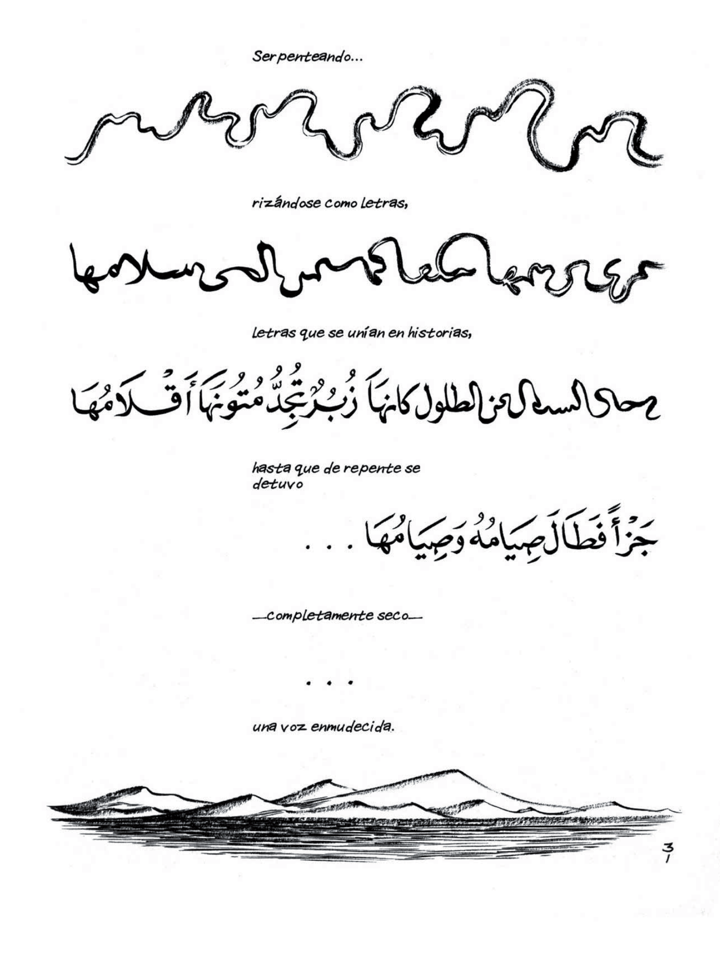


FIG. 20. *Habibi*, Craig Thompson, 2011

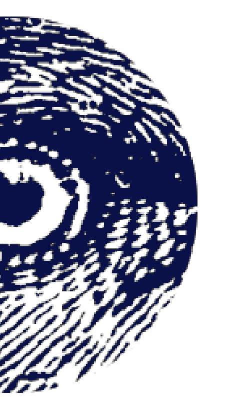
presente la impronta del arte árabe, ornamental y abstracto. La filigrana y la letra escrita se utilizan en *Habibi* a veces indistintamente, pero siempre por un motivo concreto, expresivo, decorativo e incluso narrativo, y siempre aporta información y narración. En el ejemplo (FIG. 21) lo vemos con claridad:

En la escena previa a esta página de *Habibi* se habla de un río y su naturaleza oscilante y fluctuante. Mutable. Y aquí se continúa explicando la historia de ese río, que se reseca, unido al desierto, extinguido. Al mismo tiempo Thompson lo compara con la capacidad escritora y la naturaleza humana, que nos convierte en perpetuos contadores de historias. El río se retuerce como se retuercen las letras de un texto que nos cuenta un relato, y esa historia también puede interrumpirse, en puntos suspensivos. Pasamos de un río fluctuante a un texto, un cuento que muere en una línea de puntos suspensivos, como muere el río en medio de un desierto que lo absorbe todo. Y lo que leemos en esta página, de hecho, es la historia que cuenta una mujer a un muchacho.

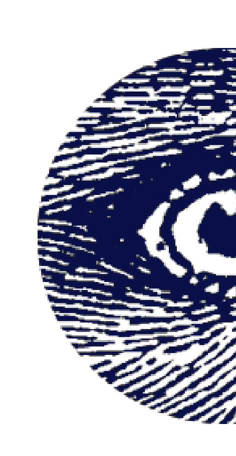
Conclusión.

Estos ejemplos permiten concluir que, en tanto que recurso narrativo, la letra escrita es parte enriquecedora del lenguaje del comic en una enorme diversidad de aspectos y matices. Y que la escritura dentro de la historieta ha evolucionado hasta un presente donde continúa siendo utilizada como un elemento capital para poder calibrar la riqueza del medio. Un arte joven y vivo, pese a sus muchos años de existencia, que sigue aprendiendo a crecer sobre sus propias bases.

No sería exagerado augurar una nueva edad de oro en el futuro próximo del noveno arte. Es cierto que el tiempo en que era una novedad en los medios de entretenimiento popular queda muy lejos, tanto como su naturaleza de consumo masivo y de generador de iconos de la narrativa contemporánea. Pero todo ello, o su supuesta reubicación en el abanico de medios de los *mass media* en un papel secundario o elitista, no interfiere con sus enormes capacidades artísticas y las posibilidades del cómic de cara a su evolución y crecimiento. Tiene mucho camino que recorrer, escalar posiciones en la ardua carrera de la normalización social y cultural, pero para lograrlo debe pensarse a sí mismo como arte único para seguir evolucionando. La aplicación creativa y narrativa de la letra escrita en la historieta demuestra, a través de un único aspecto, que los recursos del cómic como medio artístico son intrasferibles y dueños de una gran riqueza, que merece atención, estudio y desarrollo. El cómic solo necesita, en fin, su propia gramática para seguir creciendo en el futuro. Y ser consciente de ella, de sus posibilidades aún en desarrollo.



CuCoEnsayo





Micharmut: Más allá de la vanguardia

Álvaro M. Pons

Universitat de València

Álvaro M. Pons (Barcelona, 1966). Doctor en Física y Profesor Titular de Universidad en la Universitat de València. Realiza labores de crítica de cómics desde 1989, colaborando con publicaciones como *El maquinista*, *Volumen*, *Guía del cómic*, *Trama*, *Cartelera Turia* o *El País*. Ha comisariado exposiciones, colaborado en diversas publicaciones académicas nacionales e internacionales y es autor del libro *Viñetas a la Luna de Valencia* (2007).

Introducción

Analizar la trayectoria artística de Juan Enrique Bosch "Micharmut" (Valencia, 1953) lleva de forma obligada a una paradoja: tras casi cuarenta años en activo, su obra consigue resaltar por una coherencia inédita que se plasma en cualquier argumentación que se construya, desde la estilística a la propia filosofía inherente al discurso creativo del autor, pasando por supuesto por unos anclajes en la tradición historietística reconocidos y reivindicados continuamente. Sin embargo, ese análisis será siempre superficial: la obra de Micharmut consigue romper todas las fronteras existentes en el medio dejando las herramientas de evaluación invalidadas desde el primer momento, resistiéndose con rebeldía a cualquier categorización que no termine creando una concreta y específica para él, delimitada estrictamente alrededor de su obra y sin posibilidad de encontrar nexos que la propongan como un camino abierto que han podido transitar otros autores. Micharmut ha creado un estilo tan fascinante en su complejidad que tan solo puede ser seguido por él mismo, favoreciendo una imagen de hermetismo que ha transformado su obra en objeto de culto y, simultáneamente, a él en el paradigma del autor maldito.

El acercamiento a su obra es, forzosamente, una experiencia personal intransferible: cualquier intento de estudio ajeno desde una búsqueda del habitual consenso que precisa el debate académico será infructuoso desde el momento en que se plantee, condenado a un fracaso indefectible e inapelable ante la única realidad palpable: La obra de Micharmut es, más allá de un mundo de ficción personal, una experiencia lectora que precisa de una interpretación que solo puede nacer desde la interiorización de una propuesta que no duda en quebrar los conceptos básicos del lenguaje de la historieta.

La influencia del entorno: del fanzine como rebeldía ética y estética

La formación autoral de Micharmut se produce en un momento convulso de la historia de España: los años 70 suponen desde el punto de vista de la historieta un periodo de agitación efervescente,[1] en el que las influencias que llegan tanto desde Europa como desde los EE. UU. animan a los jóvenes autores españoles a utilizar la historieta como vehículo de un discurso transgresor contracultural que, en el caso español, alberga importantes diferencias con sus coetáneos. La aparición del movimiento *underground* americano y de la nueva consideración del cómic adulto en Francia aprovechan precisamente la percepción del cómic como medio infantil para establecer un discurso de provocación y desacato a las posición culturales establecidas. En Francia, el cómic de autor se convierte en uno de los elementos básicos de una rebelión sociocultural que demanda un cambio de la ética imperante. Las obras de Jean Claude Forest, Guy Pellaert o Nicolas Devil sorprenden a los lectores de la época transformando un lenguaje considerado infantil en el medio de una denuncia política enfundada en una apariencia de erotismo libertario, que bebe directamente de las vanguardias artísticas más radicales, desde el pop-art a la figuración narrativa.[2] Toda una rebelión contra el orden establecido que no pasa desapercibida a los críticos y semióticos más importantes de los años 60, como Lacassin o Eco, que abanderaron todo un movimiento intelectual de reivindicación y renovación de la historieta.[3]

La situación americana no deja de tener el mismo sentido: la oposición a la cultura tradicional desde un medio considerado como infantil, desde posiciones de extrema experimentación y provocación con autores como Robert Crumb, Spain Rodríguez, Gilbert Shelton o Víctor Moscoso. Pero mientras el movimiento francés tendría acomodo en unos formatos de edición similares a los de la literatura o arte (con libros de gran calidad o en revistas para adultos, alejándose de la tradicional revista infantil), el

---

1 Dopico, P. *El cómic underground español*, 1970-1980. Madrid, Cátedra, 2005.

2 Pons, Á. "Ciencia ficción y erotismo para un cómic adulto europeo". *Quaderns de filología.Estudis literaris*, 14, 31-45, 2009.

3 Coma, J. *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Barcelona. Edicions 62, 1984.

modelo americano utilizaría fundamentalmente el formato de *comic-book*, realzando el contraste con las publicaciones comerciales al uso de los años 60.[4]

En España la situación es radicalmente diferente: pese a estar viviéndose los últimos estertores de la dictadura franquista, el movimiento contestatario no puede definirse como contracultural, sino directamente como reivindicativo de las libertades democráticas de las que carecía el pueblo español. Frente a la reivindicación de progreso social que se hacía en Francia o en EE. UU., en España se estaba directamente demandando la llegada de un cambio político que se tradujera en democracia y libertad. El cómic era un medio considerado infantil por el régimen y la censura erradicaba cualquier intento de emancipación de la historieta fuera de los cánones establecidos.[5] Una historieta de reivindicación de libertades no era una provocación social como ocurría en sus homólogos franceses o americanos, era un delito perseguido por el régimen. En una atmósfera represiva y peyorativa hacia la historieta, las influencias de estos dos movimientos llegarán a toda una generación de jóvenes autores tanto a través de la importación subterránea de los originales como, fundamentalmente, de dos publicaciones que romperían esquemas y se atreverían a lidiar continuamente con el secuestro administrativo y la persecución: *Mata Ratos* y *Star*. La primera tomaba como referente el modelo francés de *Hara-Kiri*, mientras que la segunda introduce la cultura *underground* americana publicando historietas de Crumb. Estas publicaciones impactarían de forma decisiva en grupos de jóvenes autores catalanes, que pronto se organizarían en fanzines como *El Rrollo Enmascarado*, con una clara influencia del *underground* americano tanto en estilo como en contenidos, de la que *solo* se apartaba el valenciano Javier Errando Mariscal, con una participación festiva y humorística con un grafismo más próximo al de los dibujos animados o la historieta clásica infantil valenciana que al del *underground*.

Estas diferencias serán claves para entender la distinta singladura de los grupos de historieta asentados en Barcelona y la de los grupos que aparecieron en Valencia en la misma época.[6] Precisamente en el año 1975 Sento Llobell (que firma *Dau-Dau*) y Juan Enrique Bosch (que firma por entonces como *Mitjarmut*) publican *Ademuz Km.6*, un fanzine que define claramente estas diferencias. Los dos estudiantes de Bellas Artes conmemoraban con este cuadernillo el primer concierto de rock que se realiza en la capital valenciana, usando la historieta no como un medio reivindicativo como en las publicaciones del grupo del Rrollo, sino con una clara vocación testimonial – festivo -costumbrista de lo acontecido en el concierto, usando un estilo más deudor de los delirios pop de los 60 que del más rudo *underground* americano. Una dependencia que queda además confirmada en la historieta colectiva *Retallat-Pegat*, en la que se hace un repaso a los principales iconos de los años 50 y 60 , desde Pumby y Superman a la Coca-Cola y los Beatles, pero también de los acontecimientos políticos más importantes del momento. Estas diferencias no se pueden explicar tan solo por el tópico del festivo y luminoso carácter mediterráneo, sino que hay que rastrear los orígenes de esta estética en los movimientos artísticos de la Valencia de finales de los 60, que tenían precisamente en la vanguardia del pop americano su principal fuente de inspiración. Equipos de artistas valencianos como el *Equipo Crónica* o el *Equipo Realitat*[7] son ejemplos perfectos de esta reivindicación de la iconografía de la publicidad como elemento discursivo del arte, formando una corriente de una tremenda vitalidad, que tendría en nombres como Solbes, Valdés, Armengol, Gassent o Heras a sus máximos exponentes. El diseño gráfico y el diseño industrial se alzan como catalizadores de esta nueva forma de plantear el arte desde una perspectiva más urbana, enraizada en la sociedad de consumo, en un movimiento colectivo que afecta a casi todas las disciplinas artísticas que se desarrollan en Valencia. Es lógico pensar que estos movimientos artísticos resultarán especialmente influyentes en unos autores de historietas que, justo en ese momento, están todavía en sus

---

4 García, S. *La novela gráfica*. Bilbao. Astiberri, 2010.

5 Vázquez de Parga, S. *Los cómics del franquismo*. Barcelona, Planeta, 1980.

6 Pons, Á., Porcel, P. y Sorní, V. *Viñetas a la luna de Valencia*. Onil, Edicions de Ponent, 2007.

7 Ambos equipos no solo utilizaron elementos del cómic como parte de su discurso artístico. A principios de los años 70 aceptaron el encargo de realizar una serie de cómics sobre diferentes temáticas (vidas de personajes ilustres, género de agentes secretos…) en los que plasmaron su estilo puramente pop. Por desgracia, estas historias siguen inéditas, aunque parte de sus originales, que se conservan íntegramente en el Instituto Valenciano de Arte Moderno, han podido ser vistos en exposiciones.

primeras etapas formativas como artistas. En ese sentido, hay que destacar en estos dos autores dos influencias más: por un lado, la de su formación lectora infantil, en la que autores como Urda, Palop, Benejam, Coll u Opisso marcarán definitivamente su interés estético. Por otro, la influencia decisiva de Miguel Calatayud (Aspe, 1942), un dibujante alicantino asentado en Valencia que representa en ese momento una fresca renovación de los anquilosados planteamientos de la historieta infantil, rompiendo el esquema tradicional de dibujo académico (tanto en su vertiente infantil como realista) para asimilar de forma abierta y decidida otros planteamientos más modernos que llegan desde discursos pictóricos de vanguardia o las nuevas corrientes de la psicodelia que puedan representar autores como Peter Max, Heinz Edelmann o Milton Glasser.

La aparición de este fanzine actúa como catalizador para la eclosión de una intensa actividad creativa alrededor de otras publicaciones como *El Gat Pelat*, dirigido por Manel Gimeno y con colaboraciones de lo que sería el germen de la que más tarde sería llamada la "Nueva Escuela Valenciana", de la que Micharmut formaría parte sustancial.

Sin embargo, se puede establecer el verdadero nacimiento de Micharmut apenas un año más tarde con la aparición del sello Els tebeus del cingle, una clara transposición del modelo desarrollado en Barcelona con Los tebeos del Rrollo que desde el primer momento demuestra un espíritu formal similar pero muy alejado en sus presupuestos, buscando un discurso distintivo que vendría precisamente de la mano de Micharmut. *Bzzz* (1977) sería la primera monografía del grupo, un cuadernillo grapado de veinte páginas en las que el autor se lanza a una experimentación radical en lo que se puede perfectamente considerar como el primer paso de un camino de renovación e investigación constante. Micharmut deja de lado por completo los cánones del movimiento *underground* que se mueve en Cataluña para explorar las posibilidades del medio desde la tradición historietística previa. Fija su mirada en autores como Coll, Palop o Benejam[8] para expandirlas con la mirada propuesta en la vanguardia estética que se desarrolla

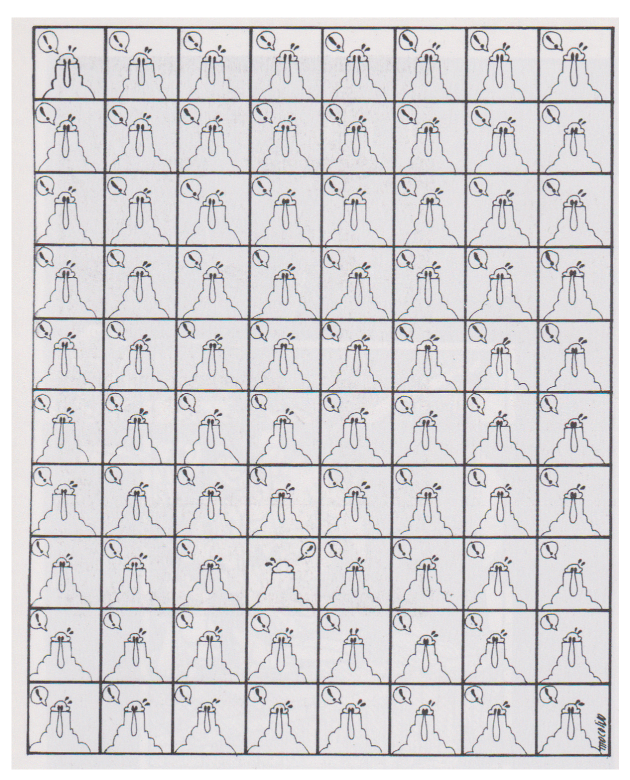


FIG. 1. Ejemplo de historieta experimental publicada en *Bzzz* (1977). El estilo repetitivo recuerda a los planteamientos formales de OuBaPo.

8 Coll y Benejam son integrantes clásicos de la plantilla de dibujantes de *TBO*. El primero realizaba historias cortas de humor absurdo con estilo que se puede entroncar en la línea clara, mientras que el segundo fue el creador de la famosa serie "La familia Ulises". Palop trabajó tanto para *Pumby* como *Jaimito*, siendo algunas de sus más famosas creaciones "Bartolo, as de los vagos" o "Payasete y Fu-Chi-Nin".

a su alrededor. Una fusión de respeto a la tradición y de absoluta radicalidad en la búsqueda de nuevos espacios que se adelanta casi en veinte años al de Chris Ware, posiblemente el autor más renovador del lenguaje del cómic cuyo trabajo nace de un discurso de planteamientos idénticos. Sirva como ejemplo de hasta qué punto se avanza Micharmut a su tiempo que encontraremos en sus páginas una propuesta que entronca claramente con el movimiento OuBaPo que nacería en Francia en los años 90.

El paso a la profesionalidad: de Valencia a *El Cairo*

La apertura democrática que se vive a finales de los 70 tras la muerte del dictador permite que la contraculturalidad que vivía marginada en la clandestinidad consiga salir a la luz a través de diferentes publicaciones. La pionera *Star* será pronto seguida por un seguido de publicaciones como *TOTEM*, *1984* o *El Víbora* que darán acogida y presencialidad a una forma diferente de entender el cómic como medio plenamente adulto. A imagen y semejanza de lo que ocurre en Francia, el cómic comienza a ocupar espacios de respeto social y cultural que lo aleja del gueto infantil y lo acerca a la atención de un público diferente y distinto.[9] Una nueva vitalidad que necesita de nuevos autores jóvenes, que no vengan de la tradición de historieta infantil clásica de los 60 sino preparados para nuevas formas de entender el medio, tanto estéticas como en contenidos. Un llamamiento que tendrá respuesta en diferentes colectivos, como los autores que trabajaban para el mercado americano en las revistas adultas de Warren,[10] pero sobre todo en los jóvenes autores involucrados en los movimientos *underground*. Evidentemente, la generación de autores valencianos formada alrededor de los fanzines será protagonista necesaria de esta nueva etapa. Así Daniel Torres comienza a publicar en *El Víbora*, mientras Manel Gimeno y Sento Llobell en *Bé-*

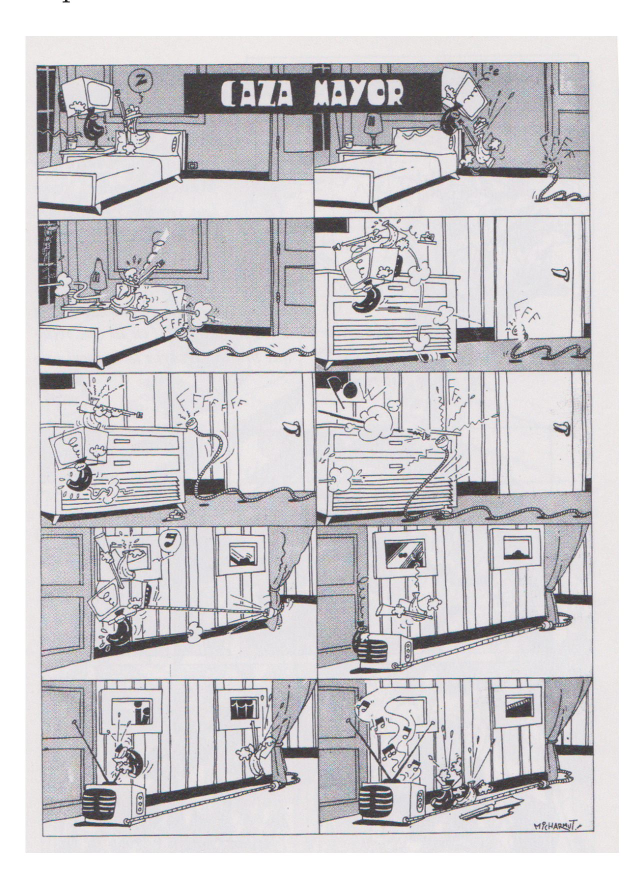


FIG. 2. "Caza Mayor", publicada en el número 5 de *Bésame Mucho* (1979).

9 LLadó, F. *Los cómics de la transición*. Barcelona, Glénat, 2001

10 "The spanish invasión- A survey", en *The Warren Companion*, Roach, D. A. y Cooke, J. B. (Eds). Raleigh, Twomorrows publishing, 2001

same Mucho, pero pese a la apertura casi libertaria que se maneja por bandera de estas publicaciones, la vanguardia estética de Micharmut parece no encontrar acomodo sencillo. Sería en el quinto número de *Bésame Mucho* donde aparece por primera vez una historieta de este autor, *África en casa*, en la que sorprende por su atrevimiento temático y estilístico. En lo formal, Micharmut se atreve a establecer una correlación clara entre el entorno mutable de George Herriman y la línea definida y elegante de Coll. En lo temático, Micharmut reincide en su obsesión por lo inanimado e inórganico, dando protagonismo de sus historias a objetos: un plátano con salakov y fusil tendrá que cazar un peligroso cable eléctrico mientras una especie de berenjena porta un televisor. El referente infantil de las historietas clásicas del *TBO* de Coll está presente en lo temático y en lo formal, desde el uso de las onomatopeyas clásicas a los elementos cinéticos comunes o incluso la composición de la página, pero la extracción de todo elemento humano descompone el discurso infantil para establecer una sátira delirante y surrealista en la que todo elemento de la viñeta se convierte en motivo de reflexión.

Pero el movimiento de autores valencianos alcanzaría su máxima notoriedad apenas un par de años después: en 1981 la editorial barcelonesa Norma Editorial publica la revista *Cairo*, que con el subtítulo de "El neotebeo" busca trasladar al lector español unos postulados estéticos renovadores inspirados en el movimiento de la línea clara que en Francia lidera Joost Swarte.[11] Frente al clasicismo americano que impera en las publicaciones de la editorial Toutain o la renovación del movimiento humanoide que impera en las revistas de Nueva Frontera, *Cairo* apuesta decididamente por los seguidores de la línea clara en Francia (con Floc'h a la cabeza, pero con la reivindicación omnipresente de Hergé o Jacobs) pero también por la producción propia aupando a primera línea a autores que tengan como elemento cohesionador a la vanguardia estética. Una condición que es cumplida claramente por los autores que se habían reunido alrededor de *El Gat Pelat* o *Els Tebeus del Cingle* y que en muy poco tiempo invadirán las páginas de la revista hasta casi monopolizarlas. Daniel Torres y Mique Beltrán abrirían la puerta a todo el grupo, hasta que en el número 18 coinciden con Mariscal, Sento Llobell y el propio Micharmut, conformando un grupo que desde la revista se bautiza como "La nueva Escuela Valenciana".[12]

En su paso a *Cairo*, Micharmut aporta historias cortas en las que se trasladan las inquietudes que estaba ejercitando en *Bésame Mucho*, pero aportando nuevos elementos: los seres humanos comienzan a aparecer en sus páginas, pero fuertemente deformados a través de elementos geométricos radicales, casi de abstracción, pero sin dejar de lado la constante presencia del elemento inorgánico y la incorporación del escenario cambiante heredado de Herriman. Una elección estética que se acompañará de la ausencia de diálogos, estableciendo una relación con el lector alejada, de testigo silente de las situaciones. Las historietas cortas que Micharmut publica en estas primeras colaboraciones con *Cairo* son ejercicios estéticos extremos sin concesiones. Sirva como ejemplo la historieta *Stop*, donde la composición de página se erige en clave de la historia a través de la confrontación entre la propia geometría de las viñetas y un dibujo de diseño de línea violenta, casi agresiva en su aparente linealidad. La apariencia externa del dibujo es de líneas rectas y duras, pero este aspecto se pierde al entrar en una viñeta conformada de trazos gruesos ondulantes en la mirada cercana, construyendo un contraste visual sorprendente en el que un bosque de árboles irá generando una persecución alocada en un extraño laberinto que terminará en una brillante viñeta única donde se transformará un bosque orgánico en la propia composición de viñetas de la página.

En paralelo a su debut en *Cairo*, Micharmut realizaría para la naciente editorial Arrebato su primera historieta larga, *Dogon* (1983).[13] Una historia de género en la que el autor realiza evidentes concesiones sin renunciar a su personal estilo: construye una historia de corte clásica con proyecciones que desde el género negro y de aventuras, incorporando elementos del folletín clásico presentes en los populares cua-

[11] Pérez del Solar, P. *Imágenes del desencanto*. Madrid, Iberoamericana, 2013.

[12] Pons, Á., Porcel, P. y Sorní, V. Op. cit.

[13] Esta obra sería el primer volumen de la colección Imposible, que recuperaba la estética de la colección Atomium58 de Magic Strip: formato pequeño, tapa dura y lomo de tela.



FIG. 3. Página de la historieta "Stop", publicada en la revista *Cairo* (1982).

dernillos de aventuras de los años 50 y en las novelitas tan populares en los kioscos en la misma época, pero desde un planteamiento formal que bebe directamente de la experiencia de las historietas cortas de *Cairo*. Es evidente que Micharmut aprovecha la experiencia que le brinda Arrebato para detener su progresión gráfica continuada, probando nuevos recursos sobre una narrativa aparentemente más convencional en su propuesta, pero que opta por practicar su imparable libertad creativa en lo argumental. En *Dogon* se da inicio a la constante búsqueda que Micharmut desarrollará de la tradición narrativa que se esconde tras el folletín popular, tanto desde la perspectiva clásica que entronca con la literatura popular decimonónica como por la traslación que esta tiene a la cultura popular a través del cuadernillo y la novela popular. En ese sentido, hay que destacar la fuerte carga simbólica del diseño de escenarios y personajes, que bebe directamente de la iconografía popular para ser reinterpretada a través de su personalísimo estilo.

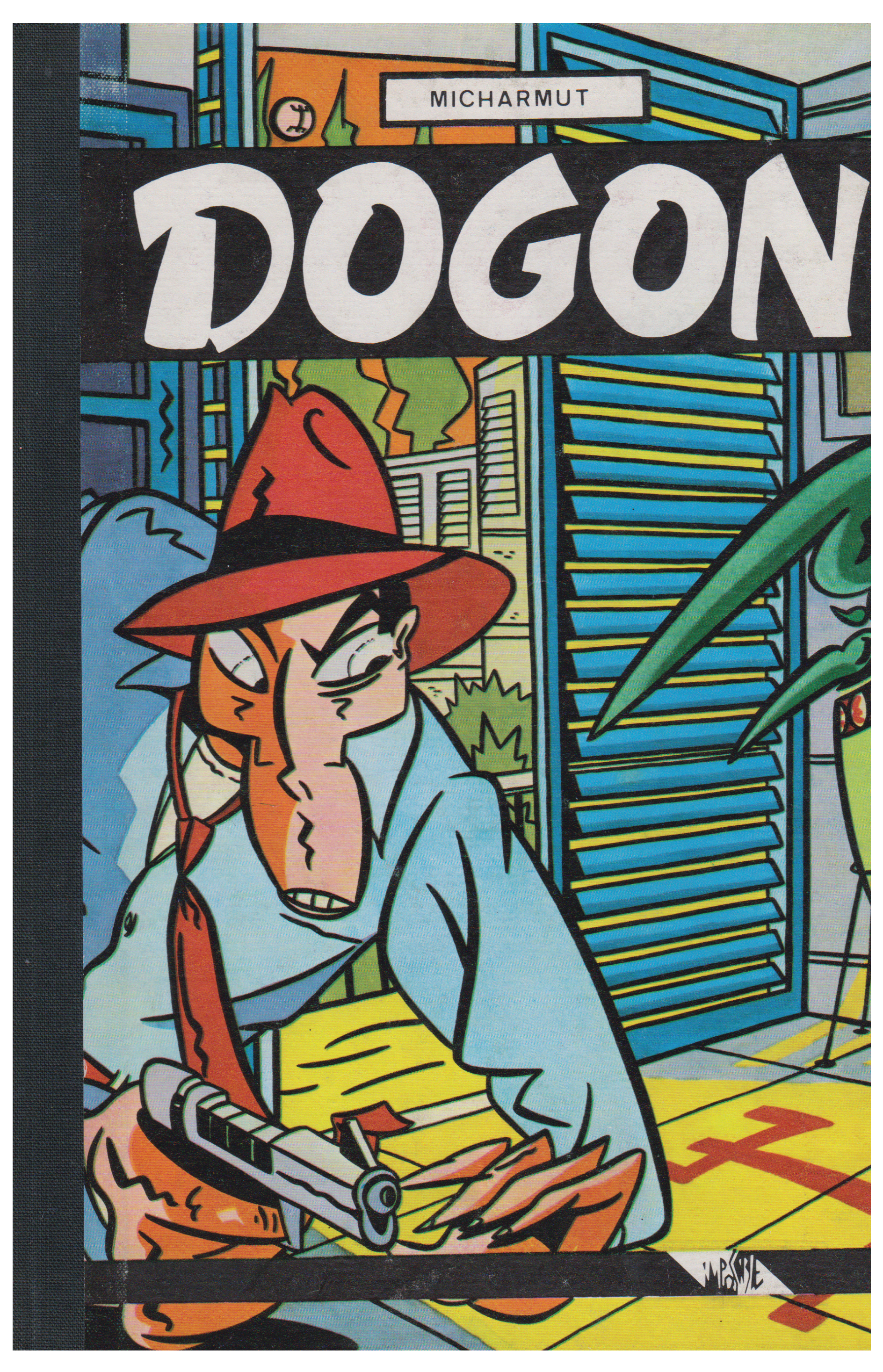


FIG. 4. Portada de *Dogon*, primer número de la colección Misión Imposible de la Editorial Arrebato (1983).

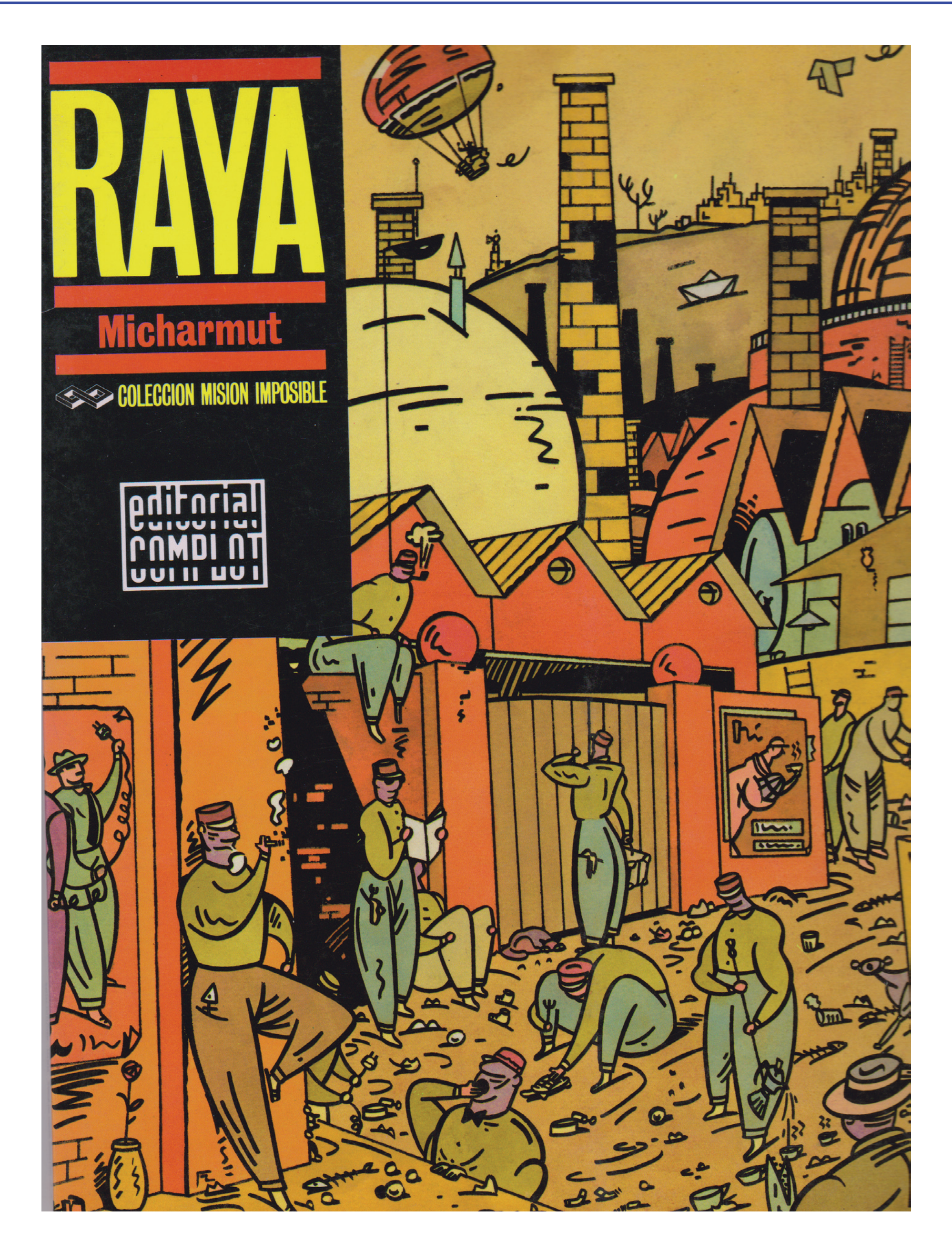


FIG. 5. Portada de la edición recopilatoria de *Raya* (Editorial Complot, 1987).

Tras estas experiencias, Micharmut comenzaría a serializar en la revista *Cairo* la primera de sus grandes obras maestras: *Raya* (1983). Tras los años de aprendizaje, el autor estaba en condiciones de plasmar por fin un ideario personal, una obra que estableciera sin ambages todas las claves y principios de un discurso ideológico y estético que estructurará y guiará su obra posterior. *Raya* nace con una premisa argumental a medio camino entre Capra y Chandler: un detective en la ciudad del Infierno, dedicado a investigar los más extraños casos que ocurren en el averno entre arcángeles, dioses y demonios. Una excusa para poder analizar sin fronteras ni prejuicios todos sus planteamientos previos, con un estilo gráfico que ya está plenamente definido, heredero de una abstracción rotunda que interpreta la figura humana para sintetizar su expresividad en términos de trazo, en la confrontación de lo inanimado como geométrico de línea recta y fina y una organicidad que se revela como curva, de trazo variable y sinuoso. Un estilo construido desde la modernidad formal que permitirá el contraste con un contenido que lanza su mirada al pasado, a la recuperación de las narrativas más clásicas de la novela y la historieta. Las historias cortas de *Raya* alternarán el episodio de adscripción al género policiaco con otros de voluntad consciente anecdótica. En los primeros, Micharmut aprovechará la simbología e iconografía de la narración popular; en

los segundos, la del cómic clásico infantil definido por *TBO* o *Pumby*. En ambos casos, su aproximación permite obtener una lectura sorprendente que se aleja de toda preconcepción para encontrar su espacio personal. Sirva como ejemplo perfecto de esta ideología creativa el episodio “Migrañas infernales”: Micharmut retoma la composición de página en largas viñetas horizontales que usaba en ocasiones Coll junto a su característica viñeta circular para establecer un diálogo entre dos acciones. En la primera, una conversación telefónica anodina para reclamar dos botellas de alcohol más que termina en inesperada trama. En la segunda, una habitación desordenada en mutación continuada que será ordenada por una legión de diminutos soldados babilonios. El surrealismo inherente al planteamiento pronto encuentra un ritmo propio inesperado, en el que de nuevo los objetos toman vida propia para componer un escenario mutable totalmente hipnótico para el lector. Una versión posmoderna del cuento clásico del *Zapatero y los duendecillos* de los hermanos Grimm que dinamita el concepto tradicional de narrativa, eludiendo toda clasificación final. La anécdota intrascendente se traduce en pura experiencia estética sin límites donde cabe el análisis y la reflexión.

Raya se erige como punto de inflexión total en la evolución del autor y, además, del medio. El atrevimiento vanguardista de la obra de Micharmut solo puede ser comparado al de la generación de autores nacida durante los años 30 en la prensa satírica, desde Tono a Mihura, pero sobre todo establece el nacimiento de un autor maldito. La obra de Micharmut se aleja totalmente de los cánones de la época y se adentra en un gueto de incomprensión por los lectores. Pese a ser muy apreciado por una parte de la crítica de su momento, sus ideas son demasiado avanzadas para ser consideradas por el público que le da la espalda y, con él, los editores. Ese malditismo se combinaría con el crash que vive el fenómeno de las revistas de cómic de autor durante el segundo lustro de los años 80 para alejarlo de los circuitos habituales de publicación, lo que le obliga a refugiarse en el diseño gráfico.



FIG. 6. Página de “Migrañas infernales”, parte de la serie *Raya* (Revista *Cairo*, Norma Editorial, 1984).

Maldito, pero de principios intactos

En los años 90 Micharmut colaboraría en el relanzamiento de la revista infantil *Camacuc* con la serie *Pip*, su primera obra larga en color. Fiel a sus principios, crearía una historia de pequeños insectos que viven sus aventuras a reflejo de las que dibujaban Nin, Karpa o Sanchis en *Pumby* y *Jaimito*.[14] Pero a diferencia de la universalidad de aquellos, Micharmut lleva a sus personajes a los bosques del Alto Palancia, su comarca natal, para desarrollar un homenaje no solo a sus lecturas infantiles, sino a sus propias vivencias. Aprovecha el color para hacer recorrido por las vegetaciones y caminos, por los ríos y las fuentes de Navajas, Caudiel o Montanejos. No le hace falta nombrar los pueblos, son reconocibles por el cromatismo, por las formas y por el aroma que supuran las viñetas. Un canto a su tierra que, de nuevo, era completamente incomprendido.

Idéntico camino siguió *Marisco*, una lujosa recopilación editada por La General de sus trabajos en fanzines en los 80 y de su labor como ilustrador, que pese a la brillantez de sus hallazgos se prejuzgó por su calificación de autor maldito.



FIG. 7. Página de "Pip", publicada originariamente en la revista *Camacuc* (1990) y recopilada posteriormente en monografía por Edicions de Ponent, en la que se observan lugares que recuerdan la zona del Alto Palancia en Castellón.

[14] Josep Sanchis fue el creador de Pumby. Nin creó el famoso personaje de Trompy para la revista *Pumby* y Karpa fue el creador de *Jaimito*. Pons, Á., Porcel, P. y Sorní, V. Op. cit.

Pero todas estas consideraciones externas no afectaron a Micharmut, que siguió emperrado en su labor de descubrimiento de nuevos límites formales para el lenguaje de la historieta, como demostraría en 1995 con *Veinticuatro horas*. La editorial valenciana Edicions de Ponent había iniciado recientemente la colección Mercat con una voluntad rompedora: libros lujosamente editados a contracorriente de un momento monopolizado por la edición de cuadernillos en grapa, evitando la corriente imperante del género superheroico y sus variantes para adentrarse en otras vías temáticas, pero siempre desde una perspectiva creativa basada en la libertad autoral, en una concepción del cómic de autor que recuperaba los intentos pioneros de la década anterior. Bajo esos presupuestos, y tras el monumental comienzo de la colección que supuso *Monólogo y alucinación del gigante blanco*, de Max, el autor valenciano aborda una obra que lleva el lenguaje de la historieta a todos sus extremos, descomponiendo 24 horas de la vida una ciudad en todos sus componentes mínimos. Micharmut actuará a modo de testigo mudo que se mueve por las calles, por los tejados, por el subsuelo, por todos los recovecos de la ciudad para plasmar una vida desconocida. Una especie de foto fija que se va animando para demostrar la existencia de seres y formas que nunca parecieron estar ahí, extrayendo reflexiones sobre el paso del tiempo en una sociedad que actúa como colmena inconsciente a través de una propuesta gráfica innovadora. Cada "fotografía", cada escena, es planteada desde una narrativa diferente, desde el homenaje clásico al *TBO* a ilustraciones a doble página, desde el texto a pie de viñeta al modo de las aucas y aleluyas a una composición de viñeta y página que oculta formas y rostros. Todas sus claves anteriores vuelven con fuerza: la apropiación de los espacios en blanco por la línea, la obsesión por lo inanimado, la reivindicación de cualquier recoveco olvidado de la cultura popular, la narración paralela, la autoconsciencia propia e independiente de los escenarios… Pero por fin, encuentran un sentido, una unión perfecta para desarrollar un discurso único, para trasladar un mensaje definido en el que el lector debe tomar parte decisiva desde una interpretación que en ningún momento deja lugar a lo evidente. Toda opción es posible, toda solución obvia es evitada en una propuesta que avanza la que será su obra magna, *Sólo para moscas*.

Pero toda la fuerza creativa que se plasma en *Veinticuatro horas* solo sirve para alimentar más todavía la imagen de malditismo del autor, que se ve definitivamente abocado a la exclusión. Pese a que la aparición de editoriales como De Ponent, Inrevés o Sins Entido recuperan un discurso autoral comprometido con la renovación estética perdido desde hace años en España y abren el paso a nuevo acercamiento social a la historieta que acepta por fin el cambio de formas de consumo y, sobre todo, la posibilidad del medio como lenguaje artístico que permite la exploración de cualquier temática, la obra de Micharmut no encuentra fácil ubicación. En la década siguiente, apenas aparecen dos propuestas con su firma: *La noche de la rata* (Edicions de Ponent), en el que se adentra en la traslación de la experiencia lectora del joven que disfrutaba de las revistas de los años 50 mediante la emulación de una de aquellas publicaciones, en una simulación que actúa que caballo de Troya de las radicales propuestas de Micharmut. Juega con temáticas y grafismos, con la publicidad e incluso con los correos lectores, ensayando la que luego será la experiencia colectiva de los *Almanaques*.[15] Junto a esta pequeña edición, la misma editorial publicaría *Arf*, un recopilatorio de pequeñas historias publicadas en diferentes medios durante esos años perdidos en el ostracismo de lo maldito, pero que evidencia la espectacular experimentación formal que el autor ha realizado durante casi veinte años, siempre en el filo de la navaja, siempre en busca del camino inexplorado.

Moscas digitales

El aura de autor complicado que rodeaba a Micharmut desde sus inicios favoreció que su visibilidad se fuera reduciendo. Pese a la fidelidad que encontró en Edicions de Ponent, dispuesta a correr el riesgo de sus ediciones a sabiendas de su nula rentabilidad, Micharmut no conseguía que su obra saliera de

[15] Se publicarían dos almanaques: *Almanaque comestible* (2009) y *Almanaque del fin del mundo* (2011), ambos editados por Edicions de Ponent y con colaboraciones de autores como Keko, Cifré, Txemacantropus, Jorge García, Gustavo Rico, F.H. Cava o Pablo Auladell.

unos círculos iniciados. Su visibilidad era nula ante la miopía de un mercado que prima otros factores como elemento de juicio en la valoración final de una obra, que deja de lado la experimentación formal y la condena como herética de lo establecido. Una rueda viciada que encontró salida en los medios digitales: ante la imposibilidad de publicar en papel, Micharmut encontró en la universalidad de internet una salida a su continua creatividad. En enero de 2008 creó el blog *Sólo para moscas*,[16] un espacio de experimentación sin límites donde fue dando salida a sus inquietudes y donde perdió las pocas fronteras que todavía se autoimponía. Sabedor de su malditismo, Micharmut limitaba su creatividad por la consciencia de la dificultad de dar salida editada a su obra. Pero liberado del papel, de la necesidad de un editor, encontrará en internet un aliado inesperado, donde tan solo se verá restringido por un desconocimiento técnico que el tiempo irá remediando. Poco a poco, *Sólo para moscas* comienza a crecer con series paralelas, con textos e ilustración, con recuperación de antiguas obras, pasando de cajón de sastre digital a configurarse un espacio personal único donde la historieta y la cultura popular se erigen como ejes absolutos. Nuevas series como "13 Rue Babilonia", "Chimeneas", "Retratos al minuto", "Orugas" o "Pat & Murphy", recuperan todas sus claves pasadas con fuerza inusitada: lo inanimado pasa de nuevo a obtener protagonismo adquiriendo fuerza orgánica, la línea como elemento cohesionador de una página que toma voz propia, los objetos reconvertidos, la transformación sempiterna, el horror vacui como pretexto de la mutación por acumulación… En cierta medida, las moscas digitales debían ser herederas del espíritu de *Veinticuatro horas*, testimonios mudos de una urbanidad interpretada, pero su progresión impone una evolución que las lleva a transformarse en afilada disección de la sociedad actual.

FIG. 8. Impresión de pantalla del blog *Sólo para moscas*.

[16] Se puede consultar en http://soloparamoscas.wordpress.com

En 2012, el largo camino de *Sólo para moscas* se transfiguró para encontrarse de nuevo con el papel, en una nueva edición donde la obra digital pierde su constante fluir para encontrar una nueva lectura, fiel a los principios del autor, pero profundamente distinta, una mirada alterada que proporciona una nueva obra donde cada página obliga al análisis detenido a la búsqueda de historias ocultas tras el maremágnum gráfico. Las páginas de la edición en papel se convierten así en un caleidoscopio que varía constantemente según se mire. En trampantojos continuos donde los paisajes urbanos escondes estados y sentimientos tras retratos escondidos, en pictografías jeroglíficas que cuentan historias tras coreografías geométricas, en domicilios palindrómicos que rompen la simetría con pequeños detalles que obligan a la reflexión de la extrañeza. Continuos retos a un lector al que no se deja posibilidad de escape, que debe entrar a trapo en el juego propuesto a sabiendas de la mirada continua de un autor escondido pero de presencia omniscente, que incluso en determinados momentos vuelve su mirada hacia el lector a través de "Pat y Murphy" para escudriñarle asomándose a una ventana de la cuarta pared para ojear sin vergüenza a un lector que difícilmente podrá sostener esa mirada de ojos que no pestañean, pese a ser los únicos que entablarán diálogo con el lector.

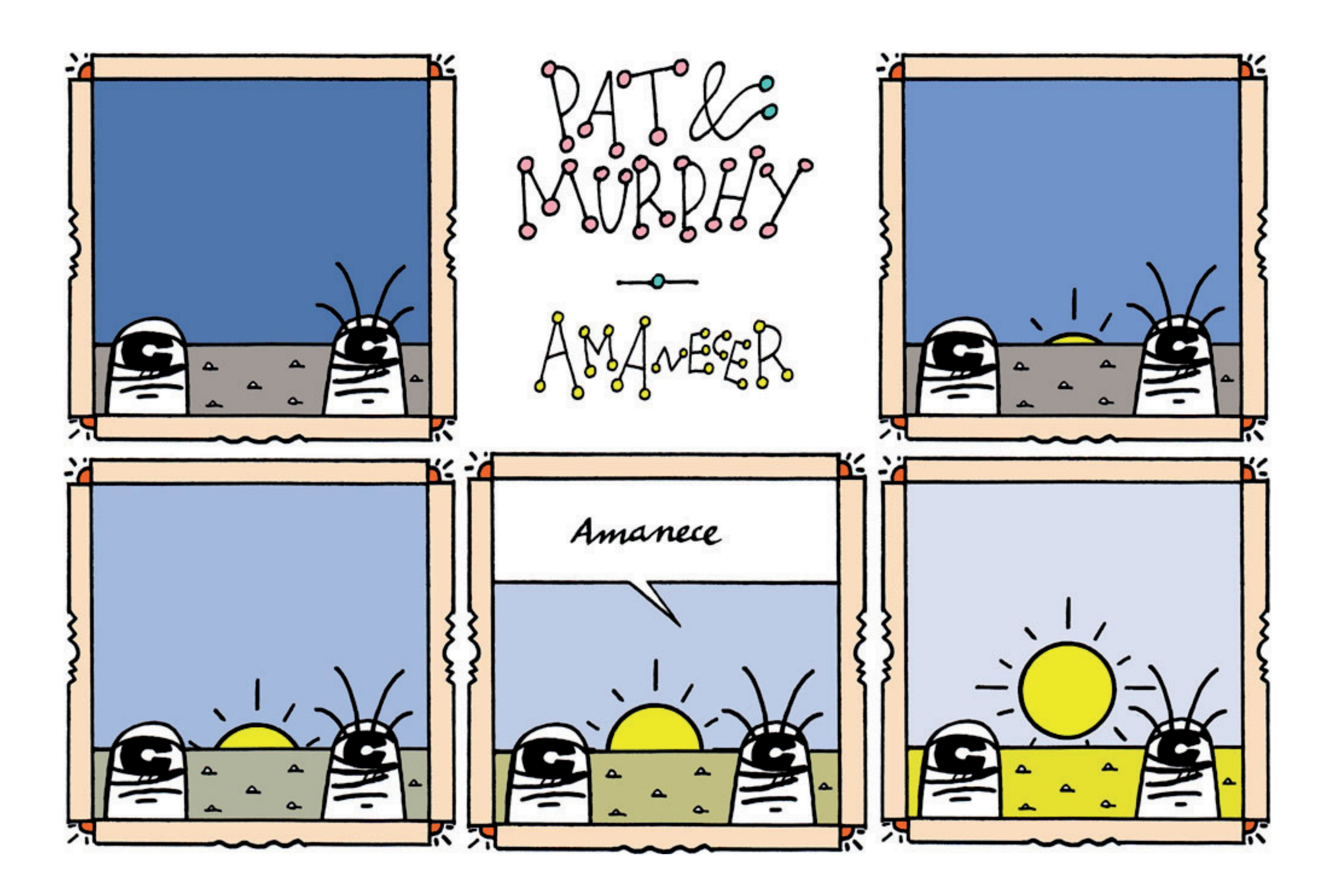
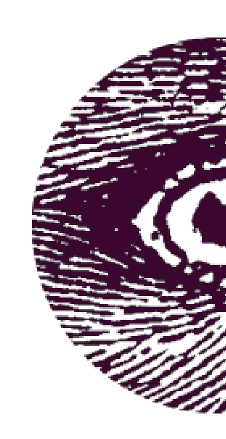


Figura 9. "Pat & Murphy", una de las series fijas de *Sólo para moscas*, en la que los personajes se dirigen continuamente al lector.

El alcance de *Sólo para moscas* es inabarcable: para el lenguaje de la historieta es un catálogo infinito de posibilidades de exploración de la narrativa gráfica, que es capaz de transitar entre la referencia rendida a la cultura popular más olvidada y la abstracción pura de la secuencialidad gráfica. Para una sociedad en crisis que se debate entre la indignación y la resignación desencantada, un retrato inmisericorde de sus penas y desdichas, de esos residuos sentimentales y anímicos que componen una basura que nunca se recicla ni se enseña, que solo las moscas de papel de Micharmut son capaces de descubrir y sacar a la luz.



CuCoEntrevista



Entrevista

con Martín López Lam

Martín López Lam es un joven autor peruano, aunque lleva más de diez años residiendo en Valencia, desde donde desarrolla una intensa labor como ilustrador, dibujante de cómics y editor, a través del sello Ediciones Valientes. Cuando en *CuCo, Cuadernos de cómic* planteamos la posibilidad de realizar entrevistas con autores de cómic el nombre de López Lam fue de los primeros que nos vinieron a la mente, porque entendíamos que su figura y su obra, profundamente personal, son ejemplo de toda una nueva generación de creadores que están expandiendo los límites del medio. La entrevista, que se mantuvo a tres bandas a través de Skype entre el propio autor y los directores de esta publicación, revela a un autor que ante todo ha reflexionado sobre su trabajo y que tiene sus propias ideas sobre el arte y el mercado.

Fotografías: Alejandro López Menacho.
GRAF Madrid, 15 de noviembre de 2014

¿Cómo comienzas a interesarte por el cómic? ¿Cuáles son tus primeras lecturas e influencias?

Creo que fue por el manga, cosas como los animes de *Saint Seiya* u *Oliver y Benji*, cuando cursaba la secundaria en Perú. Empecé a hacer con un amigo una especie de parodia de *Oliver y Benji*, nos inventábamos los equipos, las jugadas… En esa época yo no había visto aún el manga, sólo los dibujos animados. Los hacíamos en cuadernos que luego íbamos pasando a los compañeros de clase, y había algunos a los que les hacía gracia. Así empecé.

O sea que a través del anime empiezas a hacer los mangas que a ti te gustaría que surgieran de ese anime…

Sí, bueno, el cómic sí sabía lo que era. En toda América hay un cómic muy conocido, *Condorito*, del chileno Pepo, son tiras cómicas, que puedes encontrar hasta en las peluquerías. Pero de conocer eso a hacer un cómic hay un trecho, es otra cosa. El impulso me lo dio el anime, creo yo.

¿Y luego vas descubriendo más cómics?

Sí, claro. Lo que pasaba en Perú es que lo que llegaban eran cómics de saldo. *Cimoc*, *Zona 84*, *El Víbora*… todos retapados. También las ediciones de Zinco de DC Comics. Y así conocí otro tipo de historias. Recuerdo que *El hombre que ríe de* F. de Felipe me marcó mucho, por ejemplo. Otro modo para conocer otro tipo de historieta eran ediciones pirata y las fotocopias, todas ellas con muy mala calidad. Por esta vía llegué a Enrique Breccia y otros autores argentinos de la época.


Martín López Lam. Fotografía de Alejandro López Menacho

¿No había en esa época cómic autóctono en Perú?

Sí, sí. El cómic más *mainstream,* por decirlo de alguna manera, en Perú es *El Supercholo*. El cholo es el indígena andino. Y el Supercholo era una especie de reivindicación del indio mezclada con superhéroes. Fue creado en 1957 por Francisco Miro Quesada y Vitold Hogniman y ha tenido varias etapas. Tuvo una que coincidió con la época del terrorismo, en la que hacía mención a los guerrilleros y demás, pero luego tiene etapas completamente marcianas, en las que lo mandan al espacio, a otra galaxia, a jugar un partido de fútbol… No tenía ni pies ni cabeza [risas]. *El Supercholo* salía todos los domingos en *El Comercio*, el diario de mayor tirada en Perú. También había muchas tiras vinculadas con la Iglesia. La revista *Avanzada* era una de ellas, aunque es bastante más antigua y la conozco por un dibujante que me gustaba de niño, Javier Flores del Águila, que era una mezcla de Alex Raymond y Alberto Breccia. Y hay otro autor, quizás el más conocido dentro y fuera de Perú, Juan Acevedo, que sigue dibujando hoy. Es un dibujante de izquierdas y sus personajes son siempre progresistas y provenientes de estratos populares. El Cuy es uno de sus personajes más conocidos. Un cuy es un roedor andino y durante mucho tiempo fue un animal muy vinculado a la gente pobre y a los Andes, un rasgo del racismo que existe en Perú. Acevedo lo tomó y lo reivindicó: si Disney tenía a Mickey, que era un ratón, en Perú tenía que haber un cuy. El cuy iba a las huelgas con los profesores y los sindicalistas y a diferencia de los animales de Walt Disney, que iban vestidos, al cuy y a sus amigos les dibujaban el sexo todo el rato. Por internet el propio autor está subiendo muchas tiras antiguas.

Y ese es el tipo de cosas que uno lee de chiquillo: tiras cómicas, humor… Aunque lo de Acevedo era algo totalmente adulto, aunque yo lo leyera



Un momento de charla en GRAF de Madrid.
Fotografía de Alejandro López Menacho

de niño, sus historietas siempre han estado en un campo de lo social y por eso han llegado a muchos sitios. Acevedo de hecho ha sido educador, creo, y sus viñetas son muy didácticas. Han sido un medio con el que era muy sencillo enseñar a la gente normas básicas de higiene, por ejemplo, o hablar de problemáticas en determinados barrios.

Tú estudiaste Bellas Artes en Perú.

Sí, así es. Me especialicé en grabado y después empecé a trastear con las máquinas, dispositivos interactivos… Lo que ahora se llama *net.art*. Como allí no estaba muy desarrollado este campo me vine a Valencia a continuar mis estudios, que tiene una buena facultad. También vine porque entonces el euro valía menos que el dólar, y estudiar aquí era mucho más barato que estudiar en Perú.

¿En qué año viniste?

En el 2003.

¿Cómo se retroalimenta todo el mundo de las Bellas Artes con la afición por el cómic, hay influencias mutuas?

Sí, existe un vínculo claro, que es la gráfica. Yo digo que antes que autor de cómic soy grafista y dibujante. Y en realidad lo que muchas veces he hecho es una narración a través de la obra gráfica, que la obra esté contándote algo. En una ocasión una galerista con la que trabajaba se refirió a mis dibujos como cómics, aunque eran dibujos sueltos de 2 x 2. Pero sí partían de cierta narración. Tú veías el dibu-



Un ejemplo del trabajo en ilustración de López Lam

jo y podías armar una historia. Es algo en lo que he ido pensando conforme seguía trabajando: cómo todo me ha empujado a la narración. Además tuve la suerte de que nunca un profesor me dijo que el cómic no es arte, que es algo que cuentan muchos dibujantes de cómic y a mí nunca me pasó. Ambas cosas las he llevado siempre en paralelo.

¿Durante tus estudios universitarios ibas realizando cómics, o eso empieza después?

Allá en Perú hice cómics durante mucho tiempo. Me juntaba con amigos que eran también aficionados al manga, y formamos un pequeño club de cómic donde dibujábamos. Con ellos empecé a hacer fanzines, porque era la única forma de publicar nuestras propias cosas, dado que aún no había internet. Teníamos que mover nosotros los fanzines de sitio en sitio. Hubo una etapa en la que no hice nada de cómic, porque estuve muy centrado en otras cosas. Igual fueron cuatro o cinco años. Pero cuando hacía cómic lo hacía de una forma mucho más pausada y relajada que ahora, que estoy dibujando y escribiendo todo el tiempo.

¿Concibes el cómic como una parte central de tu trabajo, o es más bien algo englobado dentro de lo gráfico?

Creo que es más bien un todo, en realidad, no lo veo como algo aparte.

¿Qué piensas que es lo específico del cómic? Has hablado de narración… ¿la consideras imprescindible para hablar de cómic?

Es una pregunta un poco trampa [risas]. En mi caso hay veces en las que la historia surge antes que el dibujo, mientras que en otras piezas de dibujo artístico surge antes la imagen que la historia. El proceso es diferente. Ahora por ejemplo estoy haciendo un cómic sobre el trabajo, y en este caso he decidido partir de la historia. Podría haberla enfocado desde las imágenes, pero sería diferente. Sí que a veces hay imágenes que he creado para piezas artísticas que después han acabado en un cómic, y viceversa. Hay ideas que se van trasladando de un sitio a otro, traduciendo en diferentes lenguajes. En los dibujos a veces me doy cuenta de que la imagen que estoy dibujando es muy anecdótica, con una carga narrativa muy fuerte que el espectador va a sentir. Y en el cómic me pasa lo contrario: quiero a veces hacer cosas que no sean narrativas. De todas formas no tengo muy claro qué es lo específico. Hace poco alguien me preguntó qué diferencia hay entre un libro ilustrado que cuenta una historia secuencial página a página con un cómic. No pude ayudarle, incluso, al contrario, me dejó todo contrariado al darme cuenta que no había comprendido nada en todos estos años.

Al final todo es una vía para crear arte, todo es compatible. ¿Qué ves tú que puede ofrecer el cómic que no ofrezcan otros medios?

Cierta intimidad. Es un poco cursi decirlo así, pero hablas directamente al lector, como cuando lees que inconscientemente reproduces un sonido dentro de tu cabeza, y ese falso sonido te va metiendo en un trance. A pesar de que lo que cuentes puede ser muy anecdótico, un simple gag, en la historieta la relación que se da entre los conceptos tiempo / espacio / movimiento dentro de la misma página es siempre muy poderoso, y es algo que no te ofrecen otras disciplinas. Es lo que hace que el cómic me guste más que otras cosas. Por ejemplo cuando hago una lámina de serigrafía lo primero que quiero es "engatusar" al espectador, atrapar su mirada para luego llevarlo a otro lado, mientras que cuando hago un cómic quiero "engatusarlo", pero sobre



Una de las serigrafías del autor

todo que comprenda que lo que está viendo es un mecanismo de montaje, que no es una cosa natural. Es menos sensorial que otras artes, y te permite otro tipo de percepción, quizá más cerebral.

Tiene más artificios.

Claro, es puro artificio, no hay nada que te sujete a la realidad. Cuando haces un cómic es imposible hacer una referencia directa a la realidad, todo es gráfico. Es un montaje constante.

Javier Olivares comentaba precisamente eso mismo: que el cómic no puede pretender el engaño de simular la realidad, sino que la filtra, la interpreta.

Claro, es un proceso mental, intelectual, bastante más que el cine, por ejemplo. El cine me parece el arte por excelencia, conste, pero en él sí tienes el referente directo de la imagen, más aún en el cine documental o en el *cinema verité*. Puedes capturar el momento con una cámara, pero eso es imposible en el cómic. Y esto te obliga a repensar todo de otra forma.

Es hacia donde va el cómic contemporáneo: se están dejando de lado los estilos más pretendidamente realistas o naturalistas y se manejan otros códigos.

A mí lo que más me interesa ahora mismo es el concepto del montaje: cómo se construye la historia a partir de la secuenciación de las imágenes, que ni siquiera tienen que ser de la misma naturaleza o del mismo autor.

No tienen que ser consecutivas, no tiene por qué haber una continuidad: las secuencias *non sequitur* de Scott McCloud…

Sí, podría ser eso, pero hay que hacerlo con una intención… En todo arte tú creas un andamiaje… Es lo que decían de Alan Moore, que creaba catedrales. Eso me gusta, pero también me gusta la idea de decirle a la gente que todo lo que está leyendo es mentira: enseñarle las costuras de la obra intencionadamente. Desengañarlo, marcar la distancia entre el lector, la obra y el autor.

Sí, no "engañarlo". Cambiando de tema, ¿crees que el cómic tiene un lugar en el mercado del arte contemporáneo?

Creo que hay cosas interesantes. Martín Vitaliti, un argentino que trabaja a partir de recortar imágenes de superhéroes y hacer collages… Francesc Ruiz también me parece interesante, también parte del cómic para hacer sus piezas. Pero el cómic es un arte muy ligado a la edición, al formato del libro, y hacer un cómic para exposición puede ser muy aburrido. En general las exposiciones de cómic son muy aburridas y cuando se trata de poner originales o bocetos creo que solo interesa a otros dibujantes. La idea tendría que ser hacer un cómic pensado para la exposición. En los sesenta y los setenta hubo una teoría de un *hippie* americano, Gene Youngblood, que



Una exposición con el material de López Lam

hablaba de cine expandido. Él comentaba que el cine pasaría de los grandes estudios a pequeños formatos, que es más o menos lo que ha pasado, pero además decía que se vincularía con el arte y rompería el espacio expositivo de la pantalla, y pasaría a ser proyectado en paredes, o a través de múltiples pantallas. Son cosas que han terminado pasando. Un ejemplo cercano de esto es la obra de José Val del Omar. Recuerdo la retrospectiva que se hizo en el Reina Sofía hace unos años, fue increíble. Había múltiples pantallas o proyecciones que se desbordaban por los laterales de la sala dejándote totalmente inmerso en una experiencia narrativa, en una película. Creo que si el cómic tiene que entrar en ese mundo de las galerías y del arte expositivo tiene que generar una especie de experiencia narrativa. No sé si el ejemplo más claro puede ser *Fabricar historias* de Chris Ware. A la vez que estás leyendo estás interactuando con la pieza. Me imagino que en lugar de ser una caja que manejas en casa podría montarse en un espacio tridimensional por el que la gente puede pasear, a través de la historia. Aunque igual esto ya no sería cómic.

Al hilo de esto, nos gustaría preguntarte por el circuito del cómic más alternativo, no sabemos si podría llamarse *underground*, por el que tú te has movido como editor y autor. ¿Crees que podemos hablar de un circuito en España?

Sí, definitivamente hay un circuito. Solo hay que ver la cantidad de festivales que se organizan y cómo se relacionan entre ellos. Se está creando una especie de red de festivales: en Facebook hemos hecho la página del Nuevo Frente Popular Para La Liberación Gráfica [risas]. Es una broma, pero estamos intercambiando datos y fechas para que los diferentes festivales no coincidan en los mismos días, que es una pena cuando sucede. Tenemos el GRAF, el MEA, el BALA, el Gutter, Tenderete, GrapaGrapa… Todos estos festivales son síntoma de que hay gente haciendo cosas y no están esperando ser el anexo de una gran feria del cómic o del libro, sino que están generando su propio evento. Lo ideal sería que en cada ciudad surgiera uno, con su propia personalidad y su propio público. Todo esto es lo interesante, pero luego, como en todo, hay cosas que para mí no valen la pena (gustos personales) aunque sí la valen en el sentido de que lo hace alguien que se lo curra por sí mismo. La autoedición siempre tiene un valor intrínseco, no se le puede quitar mérito. Pero hay cosas que en el fondo son como un salón de cómic más o como lo que podríamos encontrar ahí. También hay un valor crítico en la autoedición, en la pequeña edición, o en la edición independiente, más allá de que el autor perciba un mayor porcentaje de la ganancia o que se encuentre libre de censura externa, y es que no le veo ningún sentido (y eso es una cuestión estrictamente personal) pretender ser independiente si vas a publicar lo mismo que publicaría una revista o una editorial masiva. Quiero decir que tanto estética, como temática y económicamente, este tipo de publicaciones debería suponer otra cosa. En el fondo, más allá de que a un dibujante le paguen/gane más o menos, y en si, cualquier trabajador, hay alguien más grande que se está beneficiando de tu trabajo y de las cosas que haces, llámalo macroeconomía, *stablishment* o illuminatis, no puedo dibujar como los autores que dibujan para aquello con lo que no estoy de acuerdo.

¿Consideras la autoedición como una opción comercial más, o implica un posicionamiento ideológico de alguna clase? ¿Hay una ética de la autoedición?

El hecho de autoeditarse ya está marcando un posicionamiento político e ideológico. Está dentro del mercado dependiendo de a qué llames mercado: si quieres vender millones de copias, tendrás que entrar a jugar con mecanismos de márketing para saber qué le gusta a la gente y vendérselo, aunque si ya te conocen o eres demasiado popular, igual ni falta te hace, vas a seguro… Yo tengo mi público y sé hasta dónde quiero crecer con lo que hago. No es tanto ponerle techo como saber hacia dónde quiero ir. Hacer tiradas muy grandes o llegar a mucha gente no creo que sea lo mío o lo de Ediciones Valientes. Pero sí es necesario que se mantenga por sí misma, que no sea un capricho, que cada vez que se quiera editar algo no haya que desembolsar dinero, sino que los beneficios permitan su funcionamiento, que haya una economía sostenible. Así como en la alimentación existe el mercado ecológico, donde le compras directamente al agricultor, en la cultura es lo mismo. No estás consumiendo grandes exposiciones de museos, sino exposiciones pequeñas en asociaciones de barrio, o comprando pequeñas publicaciones directamente al autor o a un colectivo de autores. El contenido que tengan las publicaciones ya es cosa tuya.

Yo recurro a la autoedición porque cuando empecé a dibujar con los colegas aprender a editar era una necesidad. Y cuando llegué a España ya había adquirido el vicio de publicar fanzines. Aquí la industria del cómic te empuja a determinadas líneas, y si no las sigues te quedas fuera, aunque parezca que existe mucha libertad creativa visitando cualquier librería te darás cuenta de qué estilos gráficos y qué temáticas se publican. Muchas veces esas tendencias vienen de afuera, también. Pero bueno, así son las leyes de la oferta y demanda. Antes de meterme a dibujar cosas que no me interesaban (o que no me salían) preferí montar mi propia publicación. Como dice el dicho, si no puedes meterte en la casa por la puerta, prueba por la ventana o por la chimenea, y si no logras colarte, tal vez sea mejor construirte tu propia casa en otro sitio. Creo que la gente empieza a autoeditarse para tener un espacio propio. Y esto es interesante porque lo que ha surgido con la autoedición —y cuando digo autoedición me refiero por extensión, aunque no lo sean, a la microedición— en España son básicamente espacios para que la gente se conozca e intercambie ideas y experiencias para producir otro tipo de contenidos y estéticas. Antes esos espacios se veían confinados a los salones del cómic o del libro, o cosas mucho más elitistas, como inauguraciones. Generar espacios como el Tenderete, el Gutter Fest, el BALA, el MEA, el FLIA o el GRAF es importante porque el propio público que asiste se da cuenta de que ellos también pueden hacer este tipo de cosas, y se quitan la idea de que uno tiene que llevar el proyecto a una editorial para que se lo publiquen necesariamente… No, puedes ir a la fotocopiadora, hacerte unos cuantos ejemplares y estar aquí también. En el Tenderete ahora mismo la mitad de participantes fueron antes espectadores. Es muy enriquecedor.



El material de Ediciones Valientes expuesto en el GRAF de Madrid. Fotografía de Alejandro López Menacho

¿Cómo nace Ediciones Valientes?

En 2007 yo había terminado la carrera junto con una amiga, Irene Pérez, y con Esteban Hernández, que ya hacía el *Usted*, con el que coincidía en algunas clases. E intentamos crear una especie de estudio de ilustración para ganarnos la vida. Gráfica Valiente era el nombre del estudio. Yo quería hacer un fanzine con unos dibujos que había hecho para mi primera exposición individual en una galería seria. Fui a hablar con la galerista y le pedí algo de dinero para editar el fanzine con los dibujos de la exposición, pero ella me dijo que mejor pagaba todo y la publicación serviría como publicidad de la expo. Creo que la engañamos un poco [risas]. Aquello acabó siendo *El temerario* n.º 1, y supuso el arranque de Ediciones Valientes. Después a Esteban empezó a irle mejor en el cómic, a Irene le fue mejor en el diseño y se fue a trabajar a Madrid, y a mí me iba bien con las exposiciones, así que el asunto se quedó un poco disuelto. Hasta que en 2010 me propuse retomar la idea de Ediciones Valientes y empezar a editar fanzines de diferente índole. Y así saqué el número 1 de *Kovra*.

El *Kovra* lleva ya cinco números.

Sí, y en breve saldrá el sexto.

Una de las cosas que siempre nos ha llamado la atención de él es su vocación internacional: hay nombres implicados de un montón de países diferentes. ¿Esto surgió sobre la marcha o parte de una intención por tu parte?

Sí, desde el principio fue esa la intención, lo que pasa es que no fue hasta el tercer número que se hizo internacional, con páginas de Berliac, Power Paola, Ricardo Martins… Pero tenía que ir poco a poco. El primer *Kovra* tenía solo veinticuatro páginas, bastante sencillo, y en cierta forma ya era internacional porque estaba yo, que soy peruano [risas], y Rodrigo la Hoz, también de Perú, Pablo Soto, argentino aunque viviendo en Barcelona… Siempre tuvo esta intención de ser internacional, porque como dibujante yo siempre estoy buscando



El número cinco de *Kovra*

mantener contactos con otros autores. Todos los autores que iba conociendo que me parecían interesantes quería darlos a conocer a otra gente. Tanto el *Kovra* como *El Temerario* son parte de esta búsqueda de autores. Me interesaba también acercarme a países que no fueran los típicos productores de gráfica: EE. UU., Francia, Japón, Bélgica…

Sí, países con los que en general no asociemos el cómic.

Claro, o que no conocemos nada, como pasa con los autores de Croacia o Serbia. Allí hay autores bastante experimentales, que también trabajan en el campo de la autoedición. Y conectar con ellos me resultaba muy estimulante. Son gente que está produciendo obra en condiciones económicas muy jodidas, que se mueven… Te das cuenta de que no todo tiene que ser el festival de Angoulême.

Además de estas obras con colaboraciones de muchos autores estás publicando en los últimos años muchas obras monográficas de autores latinoamericanos: Berliac, Pedro Franz, Inés Estrada… ¿Cómo surge todo esto?

Tiene que ver con el idioma. Si bien me interesan muchos autores croatas, serbios o portugueses, el trabajo para editarlos sería más laborioso. Y mi inglés no es tan bueno, no ya para traducirlos, sino para venderles la idea de publicarlos. Además también coincide que conozco a muchos autores de Perú, de México o de Colombia que hacen cosas muy particulares, que no respondían a una estética o a una forma de narrar occidental, sino que estaban asociadas a los movimientos propios de cada región. Y creo que España tiene mucha más relación con América que con Europa: la lengua es una cosa tan potente que funciona no solo a nivel del mercado, sino también artístico. Y además yo soy americano y me interesa lo que se hace en el continente.

A pesar de que, como dices, el idioma debería unirnos, aquí conocemos muy poco del cómic latinoamericano contemporáneo. ¿Se están haciendo cosas interesantes ahora?

Sí. Hace poco estuve en Colombia, en el festival de Entre Viñetas, que es un festival único en su formato. Es un festival itinerante, llevan a los autores a Colombia y los mueven por varias ciudades, dando charlas, haciendo talleres, expos… Por allí han pasado Mireia Pérez o Santiago García. No está centrado en la venta de libros, sino en la teoría y en el aprendizaje. Y van autores europeos



Portada de *Playground*, la obra de Berlia publicada por Ediciones Valientes

de vanguardia, como Olivier Schrauwen o Ben Newman, editor de Nobrow… Están pendientes de lo último e intentan llevar un poco de todo eso para allá. Por otro lado Power Paola me parece la autora latinoamericana por excelencia ahora mismo. Es una cosa única que ha generado, como es normal, imitadores. Cuando lees sus cómics puedes ver referentes: Julie Doucet, Ulli Lust… Pero sientes que no es solo eso, que tienen una personalidad propia. Inés Estrada también me parece una autora única, más cercana al *underground* norteamericano, aunque también sientes cuando lees sus cómics que son completamente mexicanos. Me parece interesante cómo son capaces de situarte en un sitio específico. Abraham Díaz me parece un dibujante increíble, súper bizarro. Rodrigo de la Hoz, Jorge Ruibial, Jesús Cossio, Eduardo Yaguas o David Galliquio en Perú; Mou y Apollo Cacho en México también; Maliki, una chilena que recién he conocido hace unos meses me parece muy divertida y sincera, hace esos cómics de autoedición que de verdad te encandilan y divierten. En Colombia M. A. Noregna, que es el *man* de los fanzines por allá, Jim Pluk o Joni B.

Ahora parece que todos fueran chicos pero también hay mujeres. Es más el cómic latinoamericano hecho por mujeres también es una rama fuerte. Hace unos meses se hizo una nueva edición del festival Lima en Cuadritos y estuvo dedicado exclusivamente al cómic femenino: Sole Otero, Susana Villegas o Mariana Gil, por ejemplo, estuvieron ahí dando charlas y talleres.

Berliac es único. En Brasil también hay muchos autores: Pedro Franz, Diego Gerlach, Luiz Berger, Gabriel Goes… A pesar de que hablen en portugués se les entiende bien [risas].

Creemos que esto es parte de algo más grande, que es la manera en que se ha roto con los códigos de los géneros tradicionales y el cómic más comercial, o más masivo. La gente ha empezado a hablar de lo suyo, de la vida, de su entorno… Y creemos que esto es lo que ha permitido que los autores hablen de la idiosincrasia de cada país.

Sí, creo que es lo que decís. Lo íntimo y cotidiano además deja entrever otras realidades. En Entre Viñetas estuvimos hablando de esto en una mesa redonda, precisamente: del nuevo cómic latinoamericano, cuáles son sus rasgos. Estaban Catalina Bu de Chile, Inu Waters de Colombia, Marco Tóxico de Bolivia, Berliac [de Argentina], Bef de México y yo. Hubo una discusión bastante seria en torno a por qué se nos está englobando a todos juntos, a qué responde todo esto. La tradición en Latinoamérica es más del humor gráfico, de la tira. Pero decir que el cómic latinoamericano es *Mafalda*, *El Eternauta* o *Condorito* ya no es cierto. Ahora hay más influencia del *underground* americano, de la novela gráfica o del anime que del propio cómic que surgió allí. Y también se ha dado un debate sobre qué temas tienes que tratar cuando eres latinoamericano. Es un debate que existió en el cine y en la literatura también: los temas de la narrativa de periferia. Creo que los autores de cómic se están quitando eso de encima: no hay que hablar de pobreza, terrorismo, narcotráfico, dictadores o realismo mágico… Vamos a centrarnos en hablar de nuestras cosas, que además van a dejar entrever todo eso otro. Solo que ya no es el tema central, es una parte. No es *Persépolis* de Marjane Satrapi, que más allá de que fuera su vida tenía mucho que ver con el momento. Esto igual es hasta más ligero, pero aunque no hablemos directamente de grandes temas o problemas sí que hablamos de ellos.



Cubierta de un número de *El Temerario*

Nos llama la atención que en Ediciones Valientes hay muchos subsellos, muchas colecciones. ¿Cuál es el objetivo de esto?

Marear a la gente [risas]. Que crea que es mucho más grande de lo que es [risas]. A veces me da por estas cosas. Está lo central: *El temerario*, que es lo más antiguo y que posiblemente cambie de formato y de propuesta en su próximo número. Después está el *Kovra*. Y la colección RA, que es para autores del *Kovra*. A veces llega algo que no encaja en los formatos de las colecciones que ya tengo, como pasó con *Caballos muertos permanecen a un lado de la carretera* de Pedro Franz, así que inicié una nueva. Tengo un par de historias que saldrán ahí en el futuro. Después tengo la colección NN, que es de fotocopia y risografía, que surgió porque no tenía suficiente dinero en ese dinero para editar en *offset*. En esta colección van a salir muchas cosas porque es económico.

Hay otro fanzine colaborativo reciente, *Niños de Komodo*, hecho bajo las reglas del taller OuBaPo. ¿Nos puedes explicar cómo funciona este método?

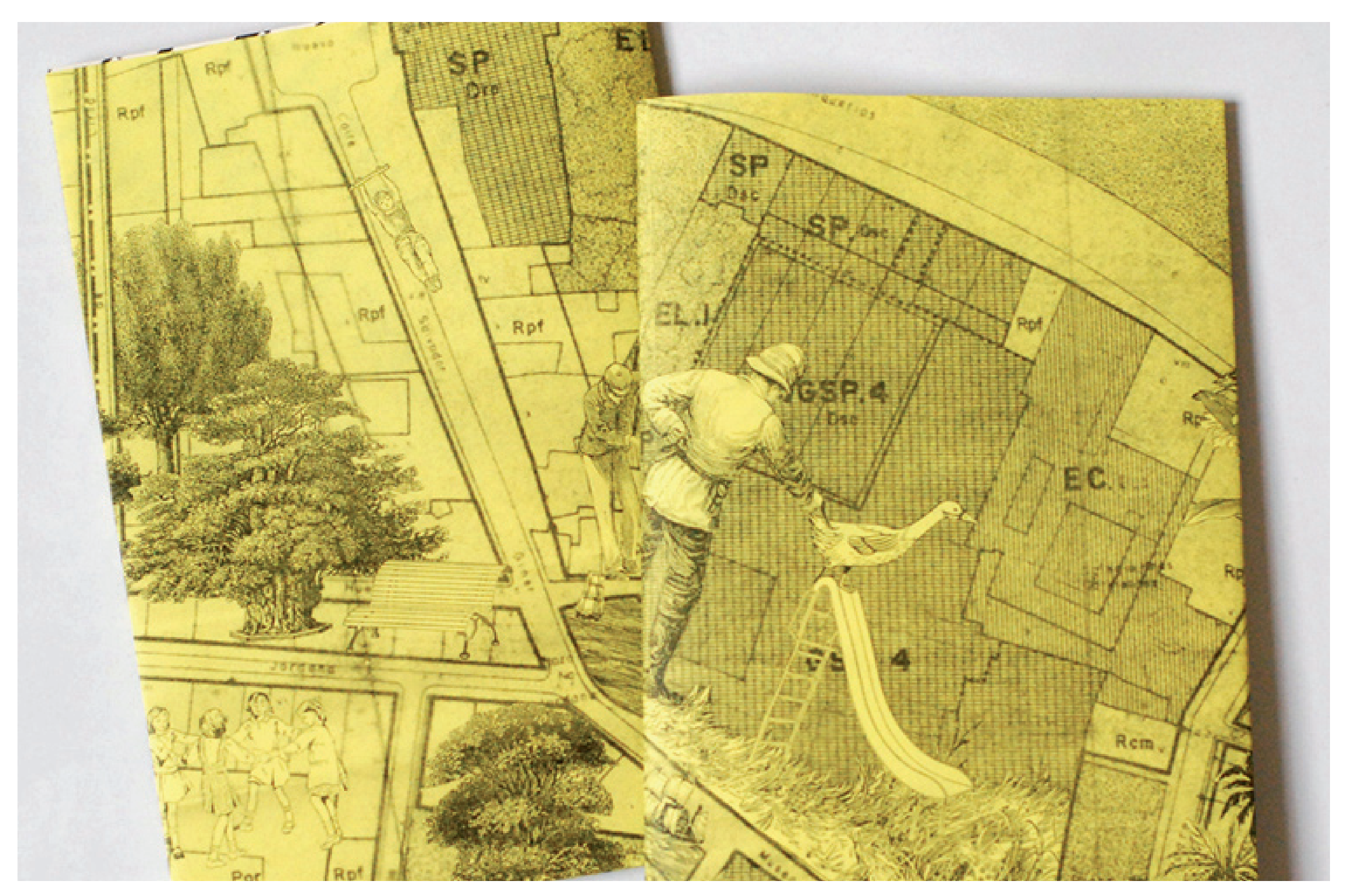
Eso fue el año pasado junto con Álvaro Nofuentes, un dibujante de Alicante que vive en Valencia, y que también forma parte de Ediciones Valientes, al que se le ocurrió la idea de ponernos a dibujar haciendo ejercicios como los del OuBaPo. Nos reunimos durante todo el 2013 una vez al mes. También estaban Esteban Hernández, Elías Taño de *Arròs Negre*, Carlos Maiques, Peter Jojaio, Carlos Santonja, Ernest Graves y otros… Y nos dedicábamos a pasar la tarde dibujando. Lo primero que se nos ocurrió fue publicar los ejercicios en una especie de blog, pero nunca llegó a materializarse. Pero coincidiendo con un Tenderete se nos ocurrió sacar la publicación, en el que la premisa era que no hubiera ninguna firma. Puedes reconocer el estilo de cada autor pero las páginas no van firmadas. Eludir el nombre del autor a favor del nombre de la publicación, de la idea, era el objetivo. Un error que cometimos creo que fue no publicar las normas que seguimos para hacerlo… pero en realidad era una cosa que hicimos para divertirnos. Espero repetirlo en alguna ocasión.

Nos has comentado que el próximo *Kovra* está cerca. ¿Nos puedes comentar alguna otra novedad para los próximos meses?

Este *Kovra* puede que sea el último, porque creo que ha habido un cambio y quiero hacer otro tipo de publicación contando con los mismos autores. Después hay un cómic de un austriaco, Helmut Kaplan, un autor que tiene un colectivo, Tonto Comics, donde la mayoría de participantes no son exactamente dibujantes de cómic, sino artistas y músicos que también dibujan. Editan una revista que es una especie de remezcla de muchos dibujos. En cada número hay un tema —la música, los cuentos, el polo— y cada uno dibuja por separado y luego se mezclan los dibujos para construir una historia. El autor está supeditado a algo mucho más grande: la obra.

Nos traes a la cabeza lo que comentabas antes del cómic como constructo, hasta sus últimas consecuencias, además.

Claro. Cuando lees la revista hay una historia detrás, y cada autor tiene su personalidad propia y se puede identificar. Pero cuando lo ves en general es más una pieza completa que un conjunto de historias, como sí lo era el *Kovra*, que me gusta mucho y creo que tuvo algún valor… Pero ahora no me apetece hacer eso, sino una historia obra de muchos autores del estilo de Tonto Comics. También va a publicarse el cómic de una francesa, Lisa Lugrin, y espero que salga alguna cosa más: un cómic largo de Abraham Díaz, cuando lo termine de dibujar.



Portada de *Niños de Komodo*

Me gustaría tener dinero para editar muchas cosas [risas], también de gente de aquí como Victor Dvnkel, Carlos Santonja o Carlos Maiques (y tantos otros), así como proyectos deficitarios que son necesarios para romper ese aburrimiento que resulta de lo tan divertido que es el glamouroso mundo del comic indie nacional. Instaurar un nuevo orden mundial, la nueva crema.

¿Qué tiradas manejáis en Ediciones Valientes?

Depende. Cuando tiramos en *offset* sacamos quinientas, seiscientas copias. A los autores les pago en ejemplares, por lo general, así que cien o ciento veinte son para el autor. Otros treinta se van para regalos o prensa.

Pero son fanzines, no hay ánimo de lucro, ¿no?

No, claro, se cubren los costes y si hay ganancia se invierte en seguir editando. Depende también del periodo de vida del libro, desde que sale de imprenta hasta que se agota, cuánto tiempo estarás vendiéndolo. Muchas veces los editores quieren venderlo todo del tirón, y como calculan cuánto van a vender tal libro y en cuánto tiempo, pueden ajustar el precio.

Pasemos a comentar tu obra personal, si te parece. Respecto a *Parte de todo esto*, tiene la particularidad de que, a pesar de tu gusto por la autoedición, fue publicada por De Ponent, que es una editorial convencional, aunque no deja de ser pequeña.

Sí, ahí tienen que ver varias cosas. Primero una cuestión de ego, de querer ver tu nombre en un catálogo que no sea el tuyo. Después el tema económico: si yo hubiera editado *Parte de todo esto* me habría costado mucho y habría perdido dinero. Prefiero que pierda otro [risas]. No sé cómo habrán ido las ventas, ¿eh? Y también está el dinero que me pagaron, que no fue mucho pero me permitió editar un par de cosas en Valientes. La cuestión es que el hecho de que yo me autoedite no significa que no pueda editar con otra persona. Está bien porque a veces no sabes si lo que estás haciendo es un capricho o realmente tiene sentido, y editar con otro te da perspectiva, puedes darte cuenta de si te estabas equivocando, el editor te pone los pies en el suelo.

Hay otro proyecto que voy a dar a una editorial ahora, que igualmente podría haberlo sacado solo, pero es arriesgado, tardaría mucho, y yo sé que no soy un superventas… Un editor puede ayudarme a



Portada de *Parte de todo esto* (Edicions De Ponent)

sacar esa obra, hacer que llegue a otro tipo de gente, que esta gente conozca de rebote Ediciones Valientes, y que pillen los zines. Está todo conectado. La autoedición no es incompatible con publicar en otro sitio.

De hecho en *Parte de todo esto* hay historias que habían visto la luz en *Kovra*.

Sí, unas cuantas páginas, no muchas.

En *Parte de todo esto* vemos cierta influencia literaria.

Hay cierta intención literaria y también cinematográfica, aunque igual se ha notado menos. Quería que el texto tuviera ese carácter, aunque no sé si es bueno o malo que sea tan literario. Es cuestión de las influencias que uno va cogiendo de lecturas y visionados de películas. También puse mucho texto porque estaba tardando mucho en dibujarlo, y me chocaba que alguien coja un tebeo que he tardado tres años en hacer y lo lea en una hora. Por hacer que dure un poco más le fui poniendo más texto [risas]. Pero de ahí a que el texto tenga valor literario… no sé, eso creo que es otra cosa.

Es un relato clásico, asociado con una novela gráfica más tradicional… No sabemos si eso está relacionado con el hecho de que se publique en una editorial convencional.

No… Es que yo soy muy clásico, incluso cuando intento no serlo. No me atraía hacer una obra basada en el diseño de página y los juegos visuales, a lo Chris Ware, que está bastante bien, pero que a mí no me servía mucho para contar lo que quería. No quería emplear artificios ni grandes *pirulas* visuales para encandilar al lector. Quería que la narración clásica fuera la responsable, que el lector se interesara con ese falso movimiento que crea la secuencia. Quizás lo del texto venga un poco por ahí, al no incluir artificios visuales necesité que la palabra tuviera peso en la obra. Pero sí tenía algunas ideas muy claras antes de empezar. Si os dais cuenta, la primera historia es la más clásica de todas: completamente lineal, con una relación de causa-efecto… Cuando la hice me dije que esa historia iría primero, para que sepan que sé narrar [risas]. Y cuando acaba esa primera historia puedo empezar a jugar a otros niveles, no tener vergüenza de equivocarme. La última historia no es muy clásica, está muy fragmentada, su estructura no es lineal, y se va componiendo de momentos entrelazados entre sí como una especie de mapa mental. La idea del tiempo es distinta (pensando en cómo la representación del tiempo se ha transformado en otras artes narrativas como la literatura o el cine), se narran episodios muy distanciados entre sí, a pesar de que cuando lo lees puedes sentir una continuidad que en realidad no existe; la motiva la lectura, no los acontecimientos. En esa última historia, que se llama también “Parte de todo esto”, traté de buscar una forma de trasladar el monólogo interior literario al cómic, hacer un proceso de traducción entre medios. ¿Cómo podía narrar algo que no es narrable, los sentimientos, las ideas? ¿Cómo representar mediante una narración gráfica, ideas que son abstractas, tránsitos que tienen que ver más con lo perceptual que con la palabra? ¿Cómo representas lo irrepresentable sin caer en el uso de iconos o textos explicativos? Igual pequé de querer hacer algo fuera de mis capacidades, pero fue un reto que me propuse. Quizás en el cómic, al estar tan basado en las imágenes, estamos acostumbrados a la secuencia, por eso la idea era construir el monólogo sin que hubiera una sucesión de acontecimientos. Y que se alejara del monólogo interior



Página de "Apagones", primera historia incluída en *Parte de todo esto*

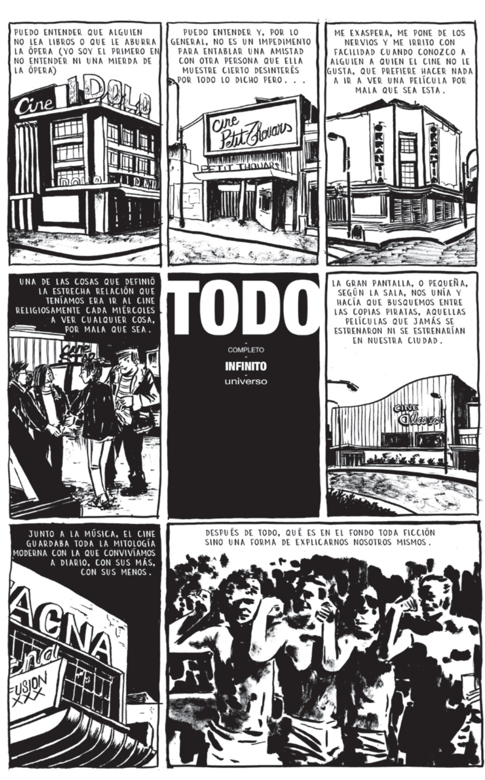
del superhéroe bajo la lluvia, en el que el cartucho de texto se emplea para explicar lo que no quieres dibujar; hacerlo sin texto, solo con imágenes.

Quizás lo que pasa es que tradicionalmente el cómic se ha orientado más a la acción que a la introspección psicológica, y a la hora de mostrar sentimientos o pensamientos los autores necesitáis generar nuevas maneras de hacer cómic.

De hecho Ware sí se ha acercado mucho al monólogo interior sin usar la palabra, sólo con imágenes. Pero yo no quería ser Chris Ware, que ya está él ahí para eso. En *Asterios Polyp* [de Dave Mazzucchelli] hay una secuencia que me gusta mucho, casi al final. Es una secuencia de varias páginas en las que en la parte superior aparece el pensamiento de la mujer de Asterios y en la inferior él mismo haciendo cosas. De pronto ahí sentí esa introspección en la mente del personaje, pero mucho más abstracta. Y estaba usando igualmente el lenguaje secuencial para conseguirlo. En el cine de los últimos años se ha visto un recurso parecido: de repente ves a un personaje a través de una cámara, en silencio, simplemente ves su recorrido por un espacio determinado, sin acontecimientos… Tú tienes que intuir lo que está pensando el personaje. Creo que fue Deleuze el que decía que las disciplinas artísticas eran la intersección de dos conceptos que respondían a las problemáticas de la misma naturaleza del medio, así la pintura era la relación entre el color y el espacio, el cine entre tiempo y el espacio, entonces ¿cuál es o cuáles son los problemas del cómic?

En *Parte de todo esto* te centras en las relaciones personales convencionales y de alguna manera las cuestionas.

Ah, ¿sí? [risas] Tengo que decir que si ahora tuviera que hacer *Parte de todo esto* no lo haría, ¿eh? Fue una etapa en la que me apetecía hacerlo y que sabía que no se repetiría. Surgió de otro proyecto que no llegó a realizarse, que respondía mucho más al cómic típicamente indie. Respondía mucho a la nostalgia, y ahora que he terminado el cómic ya me puedo permitir detestar la nostalgia, la nostalgia, en cualquiera de sus expresiones o excusas, la aborrezco. Pero sí, es un cómic basado en las relaciones interpersonales, en esas situaciones en las que la fastidias, e intentas arreglarlo, pero sigues fastidiándolo… Un poco drama [risas]. En otras entrevistas he dicho que me encantan las telenovelas, y su drama tan exagerado. Me gustarías hacer telenovelas, en realidad [risas]. *Parte de todo esto* es muy de telenovelas, pero tenía esa pretensión pseudoartística de querer hacer algo más que eso, pero



Página de la historia "Parte de todo esto" del libro homónimo

ahora ya no, ahora quiero hacer una telenovela tal cual [risas].

¿Hasta qué punto es autobiográfico este cómic?

Eso no os lo puedo decir, ahí está la trampa. Parte de experiencias propias pero también de cosas que me han contado otras personas. Y cosas inventadas, claro.

En el fondo, cuando mucha gente critica lo autobiográfico no se da cuenta de que muchas veces los autores jugáis con este equívoco.

También tienes que saber cómo contarlo. La autobiografía tiene que ser interesante o por lo menos que te encandile la forma en la que se te cuenta. A veces hay cosas que son infumables, no me interesa lo que le ha pasado al autor, si su padre ha muerto de cáncer al riñón o si es autista o si en el colegio le hacían bulling, lo que me interesa es que escriba / dibuje bien, haga un relato autobiográfico crudo o simple escapismo. La sinceridad, a veces, esta sobrevalorada, y otras veces se convierte en un exhibicionismo lastimero. Hay un escritor, Julio Ramón Ribeyro, un cuentista de los años sesenta y setenta de Perú, que es una influencia importante en mi trabajo. Escribió una especie de decálogo para escribir cuentos, y una de las normas era que todo lo que es real hay que escribirlo como si no lo fuera, y todas las cosas que no han pasado hay que escribirlas como si hubieran pasado de verdad. Es el juego de saber mentir.

Y se haga intencionadamente o no todo el que cuenta algo está haciendo un relato, aunque pretenda hacer autobiografía siempre hay invención.

Claro, hay que ser consciente de que cuando haces autobiografía estás haciendo un relato, estás ficcionando tu propia experiencia. Si eres sincero llega un momento en el que te das cuenta de que el personaje que eres tú ya no eres tú: ha obtenido vida propia. Una cosa que no soporto son los autores que intentan crear un personaje y hablar a través de él. A mí me gusta que adquiera vida propia. Es una opción personal, claro, no significa que lo otro sea malo.

Un proyecto tuyo que nos gusta mucho es *Chemtrail*. Surge primero como una experiencia en la web y luego pasa al papel, y es completamente rompedor con *Parte de todo esto*. Es un cómic casi abstracto, con un concepto muy radical detrás.

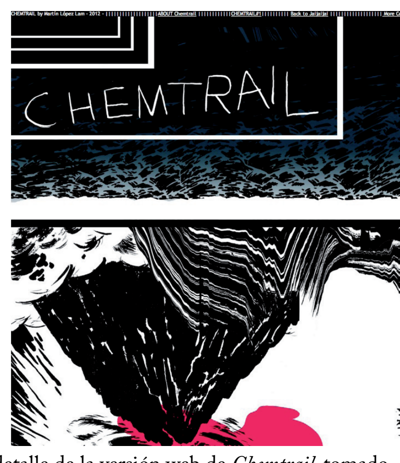
Fue un cúmulo de sucesos. Por un lado lo que he comentado antes: hacer una cosa no narrativa pero dentro de una secuencia, hacer un cómic abstracto. La idea de un cómic abstracto es un poco absurda, yo he visto pocos buenos, pero sí he visto alguno muy bueno… Eso es lo que yo quería conseguir. Hacer una secuencia a partir de una selección aleatoria de imágenes, tanto de internet como escaneadas de revistas. Y sobre todo quería convertir la narración en una experiencia, como lo que comentábamos antes del cómic para exposición, en tres dimensiones. *Chemtrail* va por ahí, que sea la experiencia del lector al desplazarse por la página, la imagen es más grande que la ventana del navegador y te obliga a ir de arriba a abajo y de izquierda a derecha para poder ver toda la composición. Ese recorrido debería ayudar al lector a construir la historia, si es que hay una, o simplemente a seguir un juego, la experiencia narrativa…

O estética…

Bueno, estética siempre lo va a ser. La intención es que fuera narrativa. Estamos hablando de narración en el sentido de secuencia de imágenes, que puede o no estar contándote algo. Tú puedes montar una historia o no, pero lo que tiene que estimularte es recorrer ese espacio, haciendo *scroll* en el navegador, pinchando enlaces… O abriendo una caja en el caso de *Fabricar historias*. Se trata de que no sea la típica experiencia de pasar páginas o de hacer clic tras clic en un webcómic. En realidad fue un juego. En el *about* de la página explico que esto se inspira en el cine expandido y en *Dogstarman* de Stan Brakhage, una serie de peliculas realizadas a partir de variaciones en el montaje de diferentes grabaciones que había hecho en la montaña. Mi intensión primera era ir haciendo diferentes montajes de *Chemtrail* pero la pereza ganó y ahí sigue.

¿El proyecto de *Chemtrail* está cerrado ya?

Hay dos números, y la idea es seguir remontando lo que hay, y hacer más números. Y también llevarlo a una sala, hacerlo en tres dimensiones, con luces estroboscópicas y sonidos creados a partir de



Un detalle de la versión web de *Chemtrail*, tomado a las 17:14 del 19 de diciembre de 2014

las famosas trompetas del apocalipsis, el hum. Será algo muy discotequero y hortera. Igual así ya no tendría que ver ni con el cómic ni con la web.

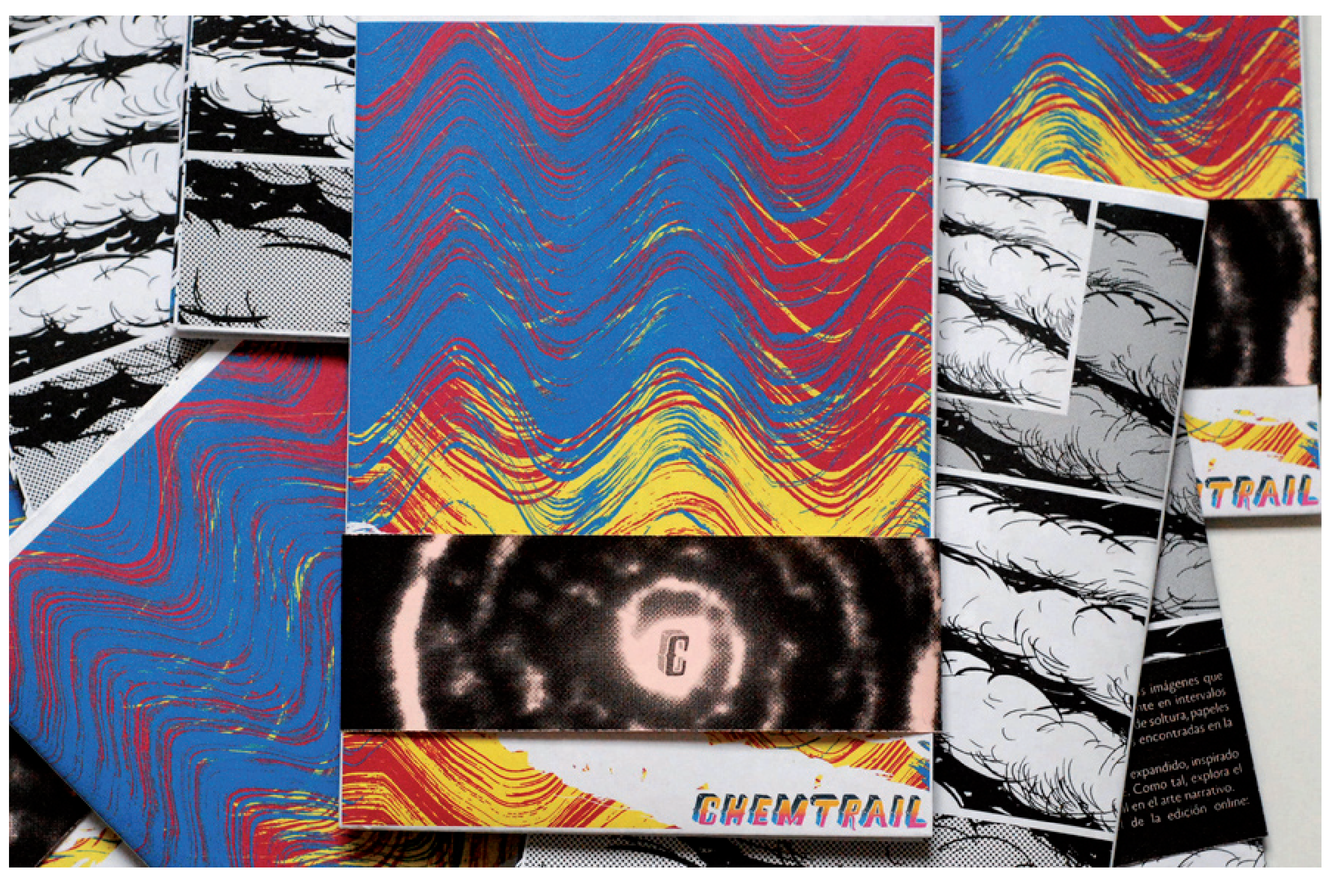
O sea que no es solo que haya trasvase de medios entre la web y el papel sino que se expande. ¿Cómo has enfrentado esta diferencia de medios?

El tema del webcómic para tablets o para i-pads es más sencillo, y creo que acabará siendo otra cosa y no se le llamará cómic, surgirá otra denominación. Creo que es un arte nuevo que aún no sabría definir, que responde a la tecnología que lo hace posible.

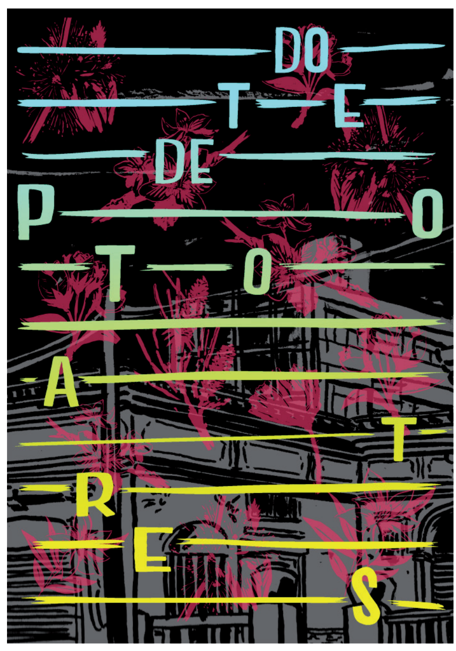
Otro fanzine tuyo es *Dote de poto a tres*, en el que de alguna manera recuperas el universo de *De parte de todo esto* pero lo deformas o lo deconstruyes, no sabemos cuál sería la palabra adecuada.

Es un dos por uno. Pasé tanto tiempo dibujando *Parte de todo esto* que al final no todas las viñetas me gustaban. Pero cogí las que sí e hice otra historia. Tiene que ver también con las remezclas de Tonto Comics y con *Chemtrail*, la idea del montaje, de cómo puede cambiar una historia simplemente cambiando el orden de las viñetas. Fue un ejercicio, y en realidad tiene cierta relación, nacieron juntas y sus títulos son anagramas, pero son historias completamente diferentes. Creo que hay gente a la que le gusta mucho más *Dote de poto a tres* que *Parte de todo esto*, porque es algo mucho más inmediato. Lo escribí en dos noches y luego simplemente fue montarlo. Tiene mucho más que ver con lo lírico que con contar algo, además. A mí personalmente también me gusta más que *Parte de todo esto*.

A nosotros nos da la sensación de que lo que hiciste fue coger una obra en la que tú ya no estabas como autor, porque tus intereses parecían ser



Edición en papel de *Chemtrail*



Portada de *Dote De Poto A Tres*

otros, y llevártela a tus coordenadas actuales, con la experimentación con el montaje y demás.

Sí, las últimas cosas que he hecho van por ahí. Ahora mismo mi forma de trabajar es hacer varios dibujos pequeños, y cuando ya tengo una idea en la cabeza los voy ordenando. Tiene que ver un poco con el *free jazz*. Escupirlo todo, hacer una maraña e ir moldeándola, antes que pensar en el conjunto, hacer una estructura y una planificación e ir poco a poco. Con eso sí recupero cierta inmediatez frente al artificio del cómic que el proceso muchas veces va borrando, todo está tan elaborado que la inmediatez que te da una imagen capturada, digamos, de la calle, como en el cine, en el cómic es imposible.

Antes has mencionado *Capitán Tsubasa*; con él has hecho un experimento en un pequeño fanzine…

Sí, *Atom*. Fue una broma [risas]. Después quise hacer una cosa con Conan que tengo por ahí guardada. Son cosas que si no se hacen con la frescura del momento, si las piensas, se pasan. *Atom* fue una rallada de un momento, nada más [risas].

¿Qué posibilidades le ves al color en tu obra? Mayoritariamente es en blanco y negro.

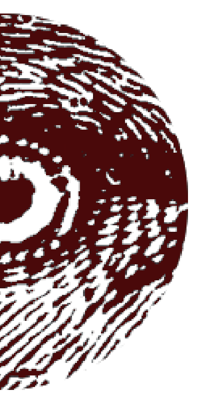
Básicamente uso el blanco y negro porque es más rápido y lo puedo reproducir económicamente en fanzines. Para web sí he hecho algunas cosas en colores, pero cuando he intentado hacer un cómic largo en color… No me gusta cómo coloreo en conjunto. Funciona bien en una imagen pero en una secuencia de una página no. El color es un misterio tan grande para mí que se me escapa de las manos. Espero aprender a colorear páginas algún día [risas]. En general cuando coloreo satura mucho, hay muchos contrastes… le quita más de lo que aporta al resultado.

Tras todo lo que hemos comentado nos damos cuenta, realmente, de que los autores de tu generación, que os movéis en este circuito, formáis una verdadera comunidad. Incluso internacional.

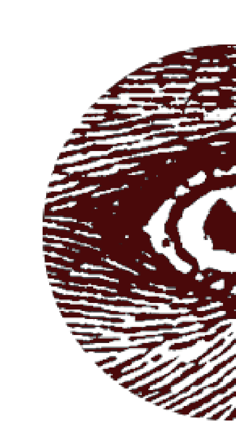
Sí, creo que en parte es así, aunque en todas partes se cuecen habas. Cada uno luego tiene su propio valor como nombre propio, pero creo que la comunión entre autores que se está generando y el trabajo colaborativo es lo más valioso. Buscar el bien común. También hay quienes creen en la individualidad y piensan que las antologías son una pérdida de tiempo, y quizá tengan razón, ya no se editan antologías, el nombre de un autor tiene valor por sí mismo pero no como un conjunto, y esto es algo que a mí no me llega a agradar del todo… Creo que esto de lo comunitario también tiene que ver con todo lo que está pasando a nivel social. Quiero pensar en colectivos de dibujantes haciendo cosas para pequeños grupos autónomos antes que en estrellas y best sellers que alimentan una industria fantasma. No sé si esto será el futuro o no pero por el momento es divertido pensarlo haciéndolo y hacerlo pensándolo. Por eso lo hacemos, si no lo fuera no tendría sentido.



El autor en un momento de charla durante GRAF Madrid.
Fotografía de Alejandro López Menacho



CuCoCrítica



Mowgli en el espejo

Olivier Schrauwen

Fulgencio Pimentel, 2014



Olivier Schrauwen es un maestro de lo *raruno*, y nada es mejor prueba de ello que una historieta suya, también publicada este mismo año por Fulgencio Pimentel, en la antología *Terry*. En ella, Schrauwen relata cómo, un buen día, allí en Berlín, donde vive, le abdujeron unos extraterrestres en su propia casa (ni siquiera se tuvo que desplazar en coche al campo como viene siendo habitual en estos casos). Lo gracioso del tema es que dicha historieta, una de las más divertidas que he leído este año, da comienzo como si nada, transitando todos los tópicos formales y temáticos de la narración autobiográfica para, de repente, caer en lo fantástico, en todo lo contrario a lo que se supone que debería ser un relato "based on a true story". Aunque supongo que todas las historias de abducciones son así siempre, y por el hecho de constituir una de las formas más extremas de narración autobiográfica (no son "ficción", por lo menos en el sentido en que el narrador siempre cree estar diciendo "la verdad") implican, en sí mismas, una deconstrucción de la autobiografía como género. Pero no vamos a hablar aquí de esa historieta, sino de *Mowgli en el espejo*, una relectura, o una variación sobre la obra de Kipling, que tiene en común con aquella de la abducción, no solo el tono entre excéntrico y raro, sino que además, y en el fondo, tratan sobre lo mismo: el encuentro de un ser humano con lo radicalmente extraño, con lo Totalmente Otro, para darse cuenta de que, en realidad, se identifica con ello.

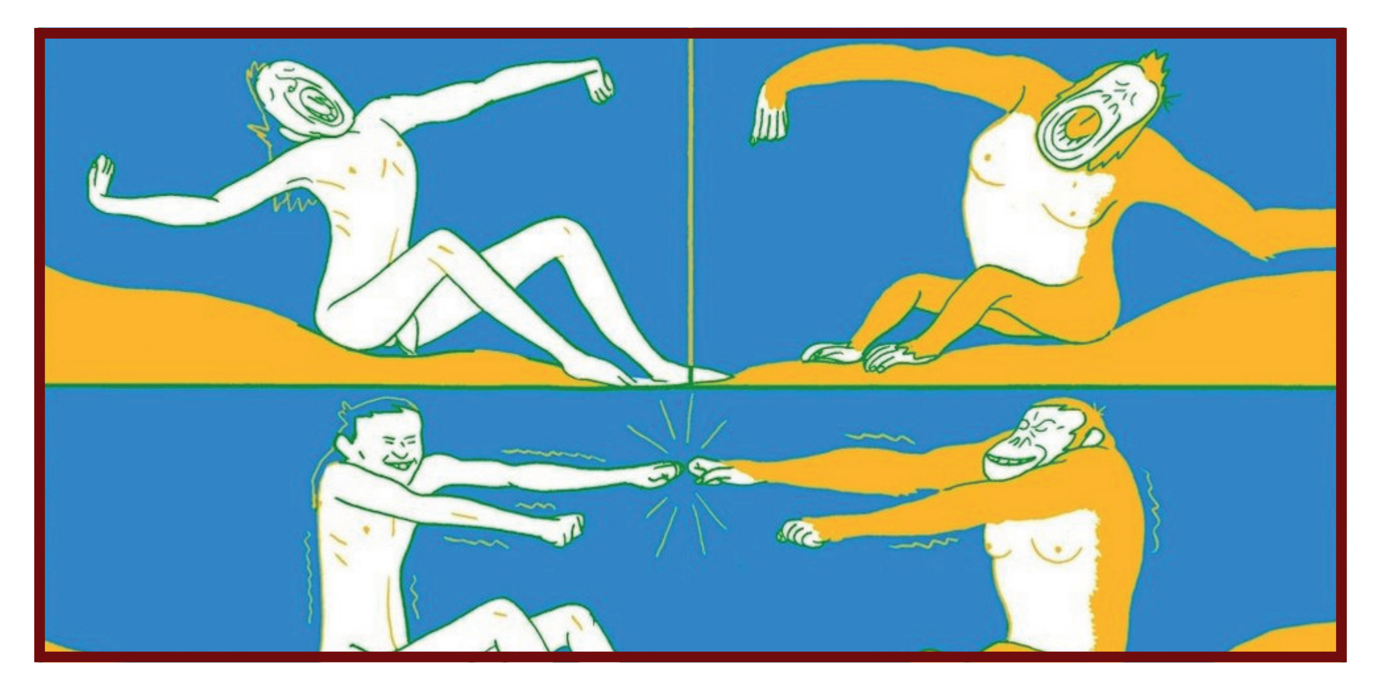
Si en aquella historia Schrauwen se encontraba con extraterrestres (por los que, la verdad, parece sentir un cariño bastante mayor que el que siente hacia sus congéneres), aquí es Mowgli, el del *Libro de la Selva*, quien, sin buscar el amor, se encuentra por el camino a su compañera romántica ideal: una señora chimpancé. Sí, sí, una chimpacé. Y he aquí el mejor hallazgo de *Mowgli en el espejo*: su jocosa forma de rehacer el final de la historia que todos conocemos, enmendándole de paso la plana a Disney. Es verdad que en el libro de Kipling, el narrador menciona de pasada que Mowgli, después de sus aventuras selváticas y una decepcionante y breve estancia entre los humanos, vuelve a la civilización y encuentra esposa. Sin embargo, Kipling no le da mayor importancia a esta cuestión, pues lo que tenía que contar ya lo ha hecho antes de llegar a este punto: para completar su educación sentimental y moral, Mowgli no ha necesitado la compañía de los humanos, sino más bien todo lo contrario, como prueba su breve interludio como ganadero en el pueblo.

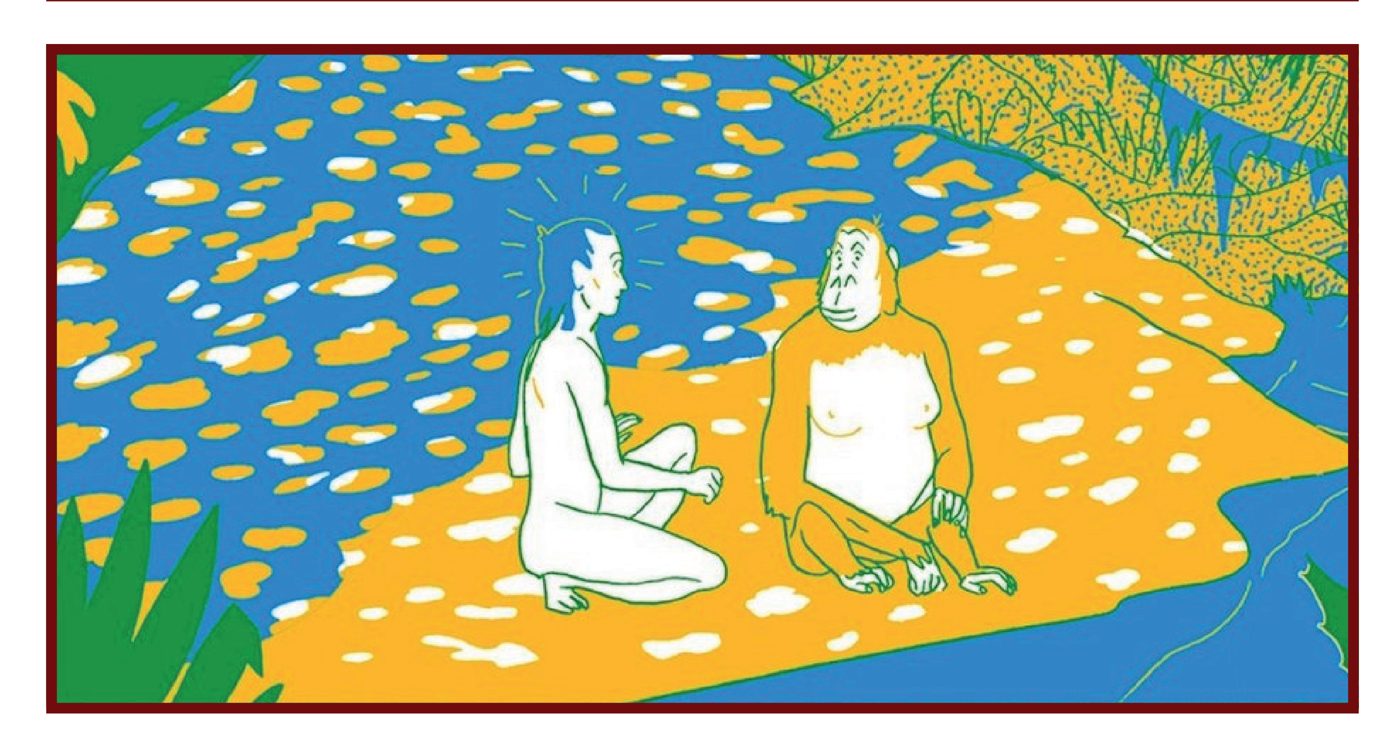
En cambio, el mensaje de la película de Disney no puede ser más diferente. Y que conste, para los enemigos de los *spoilers*, que estoy a punto de contar el final. Pues bien, lo que ocurre al final de la versión de Disney, es que a Mowgli le hacen entender que tiene que abandonar la selva porque, para ser un hombre, tiene que vivir entre sus iguales. Así que, al llegar al pueblecito más cercano, Mowgli encuentra



a una niña de su edad de la que se enamora, y como decían en Seinfeld: yada, yada, yada. Una vergüenza, vamos. Porque, a ver, ¿por qué diantres tiene que ser Mowgli un hombre? ¿Por qué no puede ser un oso, un mono, o un hippy, como aquellos cuatro buitres dibujados con el rostro y el acento de los Beatles con los que Disney pretendía reirse del cuarteto de Liverpool en la película? ¿Por qué no? Porque de eso es de lo que trata precisamente el libro de Kipling: de alguien que, al vivir entre los animales, aprende a sobrevivir asumiendo comportamientos aprendidos de los lobos, de los osos, de las serpientes, de las panteras. Es una historia sobre la adaptación y sobre la tolerancia, y sobre cómo ambas cualidades están relacionadas con esa habilidad tan humana de ser, o de convertirnos, en quien no dé la gana ser. En definitiva, nada que ver con una película donde los orangutanes hablan con acento italiano, los tigres traicioneros con acento británico, donde los osos son básicamente unos hippies que no quieren trabajar, como también los buitres: recordemos que estos viven de la carroña de los demás, de ahí que Disney los asocie con la juventud liberal de los sesenta.

Pero ni Kipling ni Schrauwen tienen la estrecha manera de catalogar el mundo en tipos sociales que siempre tuvo Disney. Si acaso, Schrauwen lleva la infinita tolerancia del *Libro de la Selva* mucho más lejos de lo que Kipling podría haber considerado en su época. Porque lo que aborda Schrauwen en esta historieta es un aspecto de Mowgli que Kipling nunca trató en su libro: el aspecto sexual de la vida entre animales. Kipling nos enseña que el humano que vive entre animales tiene que aprender el lenguaje de todos los habitantes de la selva para pedirles permiso cada vez que necesita adentrarse en sus territorios. Sin embargo, Kipling no nos dice... cómo se lo monta. Es decir, un niño de unos diez o doce años, tiene que *ver cosas* en la selva, ¿verdad? Y los monetes no lo raptan precisamente para *jugar* con él, digo yo. Pues eso es precisamente lo que nos cuenta Schrauwen, lo natural que resulta que un niño encuentre a su semejante (a su extraterrestre) en una monita, un poco más grande que él, eso sí, y bueno, que se líen a practicar la coyunda allí, en medio del manglar. Y también, lo natural que resulta que, cuando la orangutana le abandona (porque ella sí percibe la diferencia entre ella y el niño humano), él se muera de pena, y pase por todo tipo de peripecias para encontrar un nuevo amor… que,





por suerte, no tendrá nada que ver con el que Disney le encuentra a Mowgli, ni por supuesto, llevará implícita la misma y asquerosa moraleja: "para ser un hombre, lo que tienes que hacer es encontrar una mujer y ponerte a trabajar".

Mowgli en el espejo no es, a pesar de todo esto, uno de esos relatos "de tesis", en los que se pretende demostrar algo. Es, además, una aventura estética; como, por otro lado, no podía ser de otra manera, tratándose de la historia de alguien que se busca a sí mismo, y por lo tanto, busca también su propia imagen. Es hermoso cómo Schrauwen lleva esa búsqueda de lo idéntico al plano de la reflexión sobre el propio medio, cuando por ejemplo, Mowgli y la orangutana se dan cuenta de la afinidad que hay entre los dos y, al desperazarse y tocarse con las manos, rompen la cesura que separa las viñetas de ambos. Como también es hermosa esa pasión que tiene Schrauwen por dibujar el tipo de cosas que nadie nunca dibuja; basta con fijarse en esa página donde se molesta en dibujar las manchas de luz que dejan sobre el suelo los huecos que hay entre las hojas de los árboles cuando el sol está bajo al atardecer. Algo que, si mal no recuerdo, solo he visto en otro cómic: en la página dominical que todos los años dedicaba Frank King al otoño en *Gasoline Alley*.

En resumen, *Mowgli en el espejo* confirma una vez más (como si fuera necesario) que Olivier Schrauwen es uno de los grandes del cómic del momento.

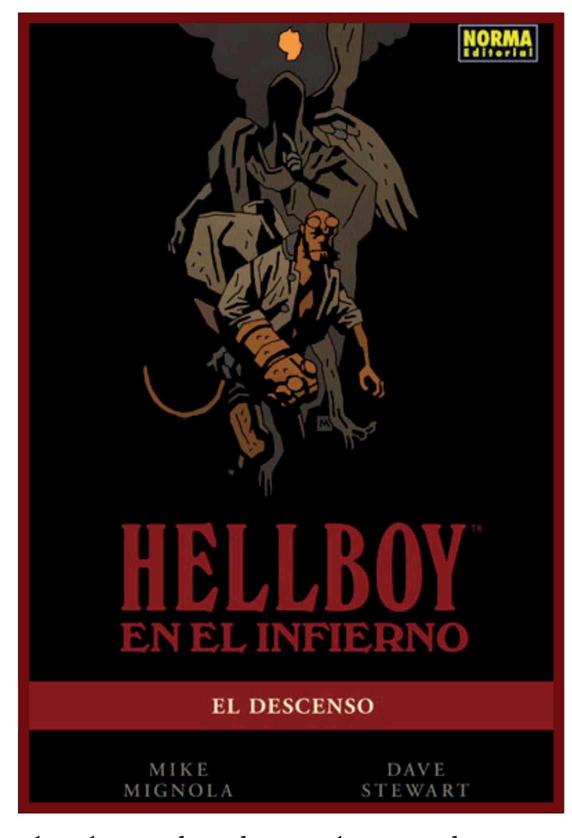
Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa*, Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

Hellboy in hell. The Descent

Mike Mignola

Norma Editorial, 2014



Hace ya veinte años que Mike Mignola (Berkeley, 1960) viene ofreciendo al público las aventuras de Hellboy, personaje de su creación y propiedad, probablemente el más exitoso durante estas dos últimas décadas en el ámbito del *mainstream*, con dos adaptaciones cinematográficas de taquilla generosa, novelas, videojuegos, series de cómic derivadas y demás parafernalia en forma de *merchandising*. La aceptación popular del personaje se debe a una calidad media notable, al carisma de protagonista y secundarios y a una mezcla de géneros en la que se dan cita el *pulp*, el horror, los superhéroes y los mitos populares de diversas culturas. Aunque no son estos los únicos factores. Los primeros años noventa del pasado siglo fueron clave en la consolidación de las series *creator owned*, en contraposición a las interminables sagas propiedad de grandes grupos empresariales en las que los autores no pasan de ser meros mercenarios. Recordemos también que el año de creación de Hellboy, 1993, fue también el año en que DC lanzó su línea Vertigo, dedicada a explorar terrenos más "oscuros" y "adultos" (las comillas son intencionadas) y donde los superhéroes solían brillar por su ausencia. Vértigo, con el *Sandman* guionizado por Neil Gaiman y *La Cosa del Pantano* de Alan Moore, Stephen Bissette y John Totleben entre otros como antecedentes directos, supuso la eclosión de todo un subgénero de cómics en torno a los sueños, el terror, los mitos, el ocultismo y, en general, la *maldad*. De todo ello participa *Hellboy*, la serie de cómic, pero existen al menos dos diferencias importantes respecto de la línea impulsada por Vertigo. Si la línea de DC ahondaba en el terror psicológico (esto es, el terror que nace del propio hombre y su relación con otros hombres), Hellboy se remitía al terror atávico y sobrenatural, el terror que nace de la asunción de nuestra pequeñez ante la naturaleza y la vastedad de nuestro desconocimiento. Por otro lado, mientras que las series de Vertigo llegaron a saturar el mercado, la de Mignola ha sabido dosificarse y crecer solo hasta el punto de que cada nueva historia es prácticamente un evento editorial. Y el hecho de que la serie sea propiedad de su autor no es ajena a este factor, obviamente. Dark Horse, la editorial que comercializa la serie, la ha convertido en uno de sus buques insignia y seña identitaria, dando auténtico lustre al significado del nombre de la casa (ese caballo por el que nadie apostaba pero que acaba siendo ganador) y situándola en el podio de las grandes editoriales norteamericanas.

Mignola, ha demostrado a lo largo de estos años una gran inteligencia comercial, además de unas evidentes habilidades artísticas. Desde el principio planteó *Hellboy* como una serie estructurada en pequeñas miniseries espaciadas en el tiempo, que rentabilizaba por partida doble en *comic books* mensuales y posteriores recopilaciones en forma de tomo. Una de sus grandes bazas fue la de crear dos focos de interés en la cabecera que corren en paralelo. Por un lado están la propia historia de Hellboy –pasado desconocido pero

inquietante– y su dualidad, ya que se comporta como un héroe pero las profecías le adjudican un destino como comandante de una horda infernal que destruirá los límites entre infierno, tierra y cielo, permitiendo así que los demonios conquisten nuevos reinos. La ambivalencia del personaje, un "duro" de manual, se manifiesta en su propio diseño: en su frente, los muñones de dos cuernos demoníacos que él mismo se arrancó y que lima para evitar que crezcan, negando su naturaleza infernal. En su lado derecho, un brazo de piedra desproporcionadamente grande e imposible de ocultar que será el que sirva para despertar al ejército de demonios (conocido como "la mano derecha del destino", nombre tomado directamente de un relato de Robert E. Howard protagonizado por Solomon Kane, "The Right Hand of Doom"). Por otra parte, Mignola se recrea en otro tipo de historias donde no se abunda en el pasado de Hellboy donde este es vehículo para recrear y reinterpretar mitologías de diversas procedencias. La combinación de estos dos aspectos es, sin duda, un "caballo ganador". ¿A quién no le interesan los mitos, si por definición son constituyentes de nuestra herencia cultural? ¿Y cómo no sentirse fascinado ante la historia un ser mitad hombre y mitad demonio que lucha consigo mismo y contra el mundo para expurgar su lado malvado y escribir su propio destino? En ocasiones, ambas facetas confluyen, como cuando Hellboy entrega uno de sus ojos a Baba Yaga para llegar a donde quiere –recordemos que generalmente Hellboy *se topa* con las cosas, no las busca–, rehusando conseguirlo a través de otros medios que implicarían la aceptación de su herencia demoníaca. En la mitología nórdica, Odín entregó un ojo para alcanzar el conocimiento.

En 2005 Mignola realizó *The Island*, un arco en el que Hellboy viajaba a África, cuna de la humanidad. A partir de ahí, prácticamente abandonó el dibujo de la serie, aunque continuó siendo su guionista, realizando las portadas y supervisando estrechamente todo lo relacionado con su personaje. El primer dibujante en sustituirlo fue el veterano Richard Corben, con un estilo de dibujo muy alejado del de Mignola y una marcada personalidad gráfica. Corben se puso de largo en *Makoma* (2006) y ha seguido realizando historias del personaje, siempre del tipo de las que no inciden de forma dramática en el pasado de Hellboy. Inmediatamente después, otro dibujante se incorporó a la cabecera, Duncan Fegredo (un viejo conocido, precisamente, de los lectores de la línea Vertigo), encargándose del aspecto gráfico de *Darkness Calls* (2007), *The Wild Hunt* (2008-2009), *The Storm* (2010) y *The Fury* (2011). Fegredo, aun con unos estilemas propios, remeda en cierta medida el estilo de Mignola y se encarga de aquellas historias relevantes en tanto a aquello que trae a vueltas a los lectores de la serie durante dos décadas; esto es, el origen de Hellboy, su naturaleza demoníaca, su "familia" y la profecía de la que es protagonista. Fegredo se reveló como una espléndida elección, a pesar de todas las reticencias que pudieran tener de antemano aquellos que lo conocían por su antiguo trabajo. No es de extrañar, a estas alturas ya deberíamos dar por hecho que Mignola no tiende a equivocarse. (Y, si se me permite el inciso, esta sensación se fortalece cuando se comprueba la consistencia de *B.P.R.D.*, la principal serie derivada de *Hellboy*, donde Mignola cede el protagonismo a dos artistas infrautilizados hasta entonces, el guionista John Arcudi y el dibujante Guy Davis.) Desde la citada *The Island* y hasta diciembre de 2012, Mignola solo volvería a dibujar un capítulo de la serie, "The Chapel of Moloch" (2008). En el episodio inmediatamente anterior al regreso de Mignola ocurre algo decisivo: Hellboy muere al enfrentarse a un dragón (como Beowulf en la leyenda, y tras descubrir algunos números atrás que, además de hijo de Satanás, es descendiente por línea materna del Rey Arturo) y desciende a los infiernos. En el episodio en el que Mignola toma de nuevo las riendas del dibujo de la serie, esta cambia de nombre y pasa a denominarse *Hellboy in Hell*, y el primer recopilatorio de esta etapa será *The Descent*. Ambos hechos, la renovada implicación del creador y el cambio nominal de la serie dan una idea de la importancia crucial de estos episodios en el devenir de la saga.

Hellboy es una serie eminentemente de terror y como tal debe gran parte de sus aciertos al aparato gráfico de Mignola. El autor siempre resultó una *rara avis* en su época como dibujante de superhéroes (*The Hulk*, *Alpha Flight*, *Rocket Racoon*, *Cosmic Odyssey*), salvo tal vez cuando se ocupó de un personaje oscuro como Batman en *Gotham by Gaslight*, y dio la verdadera medida de sus capacidades e intereses en *Bram Stoker's Dracula* (1992), una mini serie editada por Topp Comics —y pieza de coleccionista a día de hoy— que adaptaba la película homónima de Francis Ford Coppola. En *Hellboy*, ya desde el principio, el californiano dio rienda suelta a su peculiar sentido del dibujo aplicado al terror, con grandes masas de negro, línea desnuda, simplicidad en el trazo y composición muy atenta a los espacios negativos. También destacó desde un principio



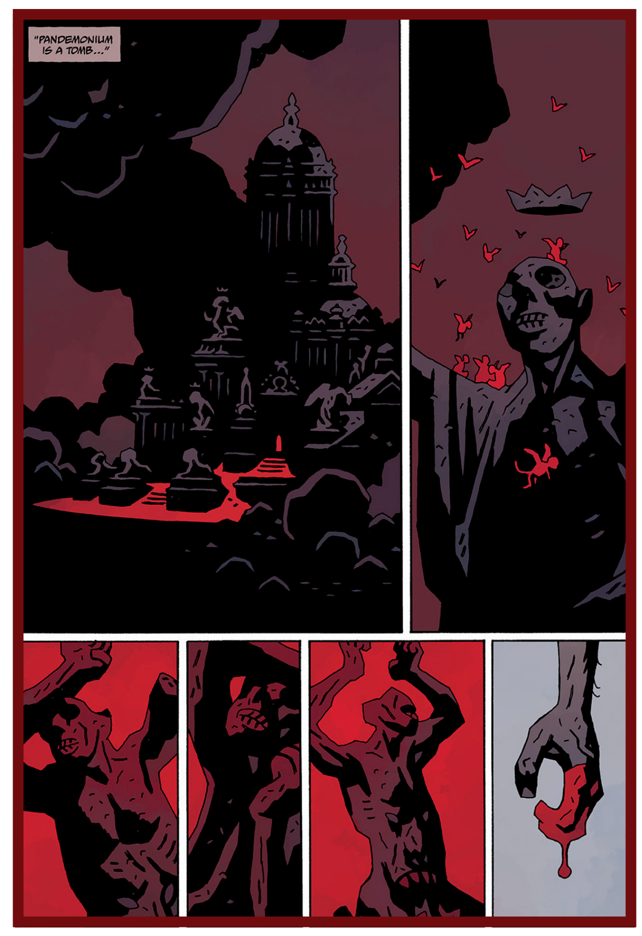


FIG. 1. A la izquierda, página de *Hellboy in Hell* n.º 2 (Dark Horse, 2013). A la derecha, página de *Hellboy in Hell* n.º 3 (Dark Horse, 2013). Guion y dibujo de Mike Mignola. Color de Dave Stewart.

su interés en la creación de ambientes, probablemente el método más eficaz para generar inquietud en el cómic ya que, a diferencia del cine, este medio no permite la modulación que genera una banda sonora ni es propicio al "susto", ya que el lector se enfrenta a la página como un todo estático que difícilmente sorprende tras un primer vistazo. Todas esas cualidad se elevan al cuadrado en *The Descent*, donde encontramos al Mignola más refinado gráficamente, alcanzando niveles cercanos a la abstracción, manejando con soltura e inteligencia las pausas dramáticas, convirtiendo la página en un mapa de viñetas cuya lectura es al mismo tiempo narrativa y emocional y repitiendo elementos gráficos a lo largo del libro como haría un compositor con el motivo principal de una sinfonía. Como de costumbre, los escenarios cobran protagonismo, como es el caso de la ciudad infernal que rezuma sangre, y los elementos del *atrezzo*, como las estatuas, puntúan la lectura y sugieren la persistencia del tiempo, el peso del destino y la existencia de secretos impronunciados (FIG. 1). La influencia gráfica de Jack Kirby se hace más difusa, pero aún se perciben las de Frank Frazetta, Frank Miller y Bernie Wrightson, al tiempo que se adivinan las de Goya o Jim Woodring. *The Descent* supone no solo un *tour de force* en lo que se refiere al dibujo, sino que la serie da un paso de gigante en lo que se refiere a la definición del personaje. Conocemos a sus hermanos, a su tío, y a su padre, Satanás, que permanece dormido como único habitante de la ciudad infernal. El punto clave del tomo, de hecho, es el asesinato de Satanás. Mignola, en una elipsis narrativa magistral (FIG. 2), estática como el ojo de un huracán y que se convierte en auténtico centro argumental y emocional del tomo y probablemente de arcos argumentales futuros, sugiere la posibilidad de que sea el propio Hellboy quien lo haya asesinado, a pesar de que él mismo no lo recuerda... al tiempo que introduce un par de veces en la narración una fuente con el rótulo de "lethe", en referencia al río Leteo, cuyas aguas, en la mitología griega, otorgaban el olvido a quien las bebiera. Las referencias, que en este caso no son simples guiños al lector sino que enriquecen en gran medida la historia, ya que son pistas oblicuas en distintas direcciones, no terminan aquí. Citas de Shakespeare (relacionadas con el asesinato del padre), citas de John Keats (que mencionó el Leteo en su *Ode to a Nightingale*), referencias





FIG. 2. A la izquierda, página de *Hellboy in Hell* n.º 2 (Dark Horse, 2013). A la derecha, página de *Hellboy in Hell* n.º 3 (Dark Horse, 2013). Guion y dibujo de Mike Mignola. Color de Dave Stewart.

a Dickens, monstruos lovecraftianos y un personaje que por su nombre, Edward Grey, remite a Edward Gorey, son otras de las especias con la que Mignola condimenta un guiso que lleva veinte años cociéndose a fuego lento. *The Descent* se compone de tres *comic books* que giran en torno a la historia de Hellboy y dos más que tienen más que ver con esas aventuras con las que Hellboy se topa, ambas de marcado ambiente victoriano. No es de extrañar, ya que lo victoriano siempre ha sido objeto del interés del dibujante (Edward Gorey, sin ir más lejos, es un claro exponente de inspiración victoriana) y sus historias de fantasmas beben directamente de Henry James y del interés desmedido durante aquella época por lo sobrenatural, una exteriorización de lo reprimido que también es tema central en Hellboy. No parece casual tampoco la referencia freudiana implícita en el hecho de que para encontrar su propio destino Hellboy deba matar a su padre.

The Descent es desde ya un clásico dentro de la saga de Hellboy, un punto de inflexión que será determinante en el futuro de una de las series más peculiares y relevantes del cómic *mainstream* norteamericano. Como decíamos antes, el guiso tiene ya la apariencia de estar listo, pero aún no sabemos si es plato único o si la imaginación e interés enciclopédico de Mignola por el terror y la mitología han de dar lugar aún a otros manjares. Pero lo cierto es que su autor demuestra un ilusionante interés por refinarse.

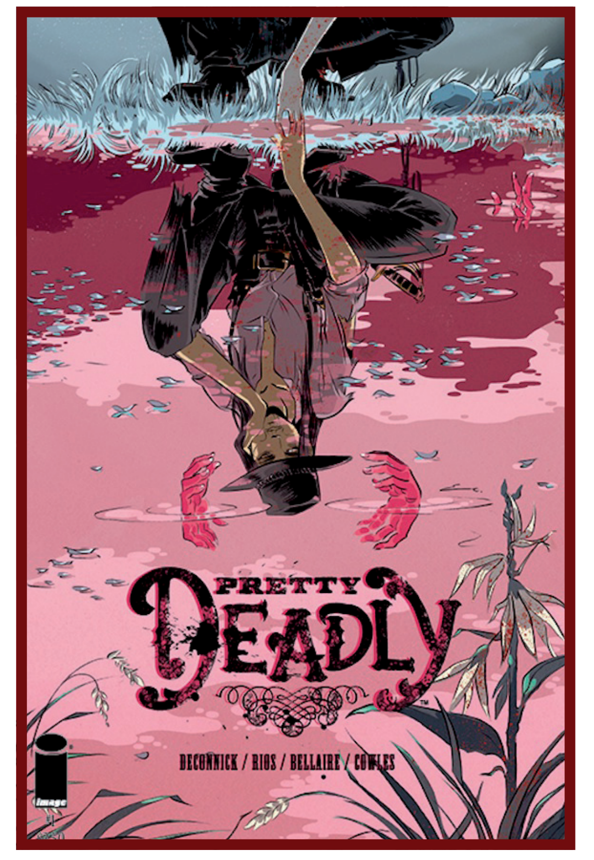
Alberto García Marcos

Alberto García Marcos (Bilbao, 1973) es miembro fundador de la web entrecomics.com *y realiza crítica de cómic en distintas publicaciones, además de participar en obras colectivas como* Panorama *(Astiberri, 2013) y* Supercómic *(Errata Naturae, 2013). Ha traducido del inglés al español diversos títulos y en la actualidad es editor en Entrecomics Comics y Fulgencio Pimentel.*

Bella Muerte (Pretty Deadly)

Kelly Sue Deconnick, Emma Ríos y Jordie Bellaire

Astiberri, 2014



Pretty Deadly: Reimaginando el mito de la frontera

Cuando un cómic aspira, no solo a una reformulación mitológica, sino a hacer justicia histórica, así como a proponer algo más que un mero relevo generacional como excusa para el apocalipsis, no nos queda más que aplaudir la iniciativa. Esta *okupación* la llevan a cabo, además, una guionista (Kelly Sue Deconnick) y una dibujante (Emma Ríos) conscientes, comprometidas. Así lo atestiguan anteriores incursiones en sistemas ya dados (*Osborn*, *Captain Marvel*), donde lo heroico, por tradición, ha sido asignado a género, siendo la aventura de ellos el propio mundo y la de ellas salirse del sistema, para hackearlo. En *Pretty Deadly* (Image, 2014), para quitárselo de las manos al patriarca de turno y reconstruirlo desde otra perspectiva aún por concretar y desarrollar.

Como bien sabe la guionista Kelly Sue Deconnick, y toda aquella persona con aspiraciones de intervención en la ficción, los nombres son importantes. El hecho nada casual de haber cambiado en un personaje maltratado por la historia superheroica del cómic, como es Carol Danvers, el -en su momento revolucionario- "Ms" por el neutro, al mudar la cabecera de *Ms. Marvel* a *Captain Marvel,* no ha sido solo un golpe de efecto; se trata de una declaración de principios: la reconfiguración de un marco, el lingüístico,íntimamente ligado a lo simbólico, al significante, a la imagen. Un gesto que, sin embargo, en la edición en España ha parecido pasar desapercibido, pues este cómic ha sido traducido como Capitana Marvel.

Con el beneplácito de sus autoras, *Pretty Deadly* ha sufrido una mutación de sentido en su título. Traducido en la edición que nos ocupa, la publicada por Astiberri, como *Bella Muerte*, pareciera que la épica inherente al relato ha vencido en su edición en España a ese otro significado, más normativo, menos poético, de la belleza asignada al género femenino, desencadenante de toda la revisión mitológica que se plantea a modo de cuento en esta primera entrega. Un recurso, el del cuentacuentos, ligado a la configuración del mundo junto al lecho del infante; a la no poco ambiciosa tarea de idear otras historias desde la ficción que puedan transformar nuestra realidad, es decir, nuestra forma de pensar antes de irnos a la cama. A soñar.

Esta reconfiguración del mito tiene una cierta ambición de hacer justicia histórica en tanto la tensión, el drama en *Pretty Deadly,* nace de una imagen convenientemente representada en nuestra ficción



contemporánea, la de la Muerte enamorada, ligada a otra imagen, la del heraldo de Tánatos que se resiste a los deseos de su caprichoso amo. Una enmienda histórica que tiene que ver con transgredir la esencia del mito, encarnado por un patriarca, pero que, a su vez, busca poner en relación con otras representaciones contenidas en la reciente historia del cómic pensado para un público adulto. Jardinero y segadoras de un Edén en descomposición que remite al Infierno del Lucifer de *The Sandman*, al reino del sueño de Morfeo del mismo cómic, a los dominios de un amo y sus calabozos, pero que también tiene que ver, y mucho, con el personaje imaginado por Neil Gaiman en *Muerte, lo mejor de tu vida* y *Muerte, el alto coste de la vida;* una Muerte en carnes femeninas que habla desde las páginas de ambos cómics de sufrimiento y empatía. El otro espacio simbólico a reconquistar por ellas es el desierto como frontera. En esta resignificación simbólica el diseño de esta "motorista fantasma" que es Ginny, hija desobediente de la Muerte, es quizás el hallazgo en cuanto a imagen más importante de *Pretty Deadly*: una heroína de la que todavía nos queda mucho por descubrir, pero de la que ya es indiscutible su estampa icónica, emulada fielmente por el *fandom,* tal y como atestiguan los innumerables *cosplays* y versiones del personaje compartidos en redes sociales.

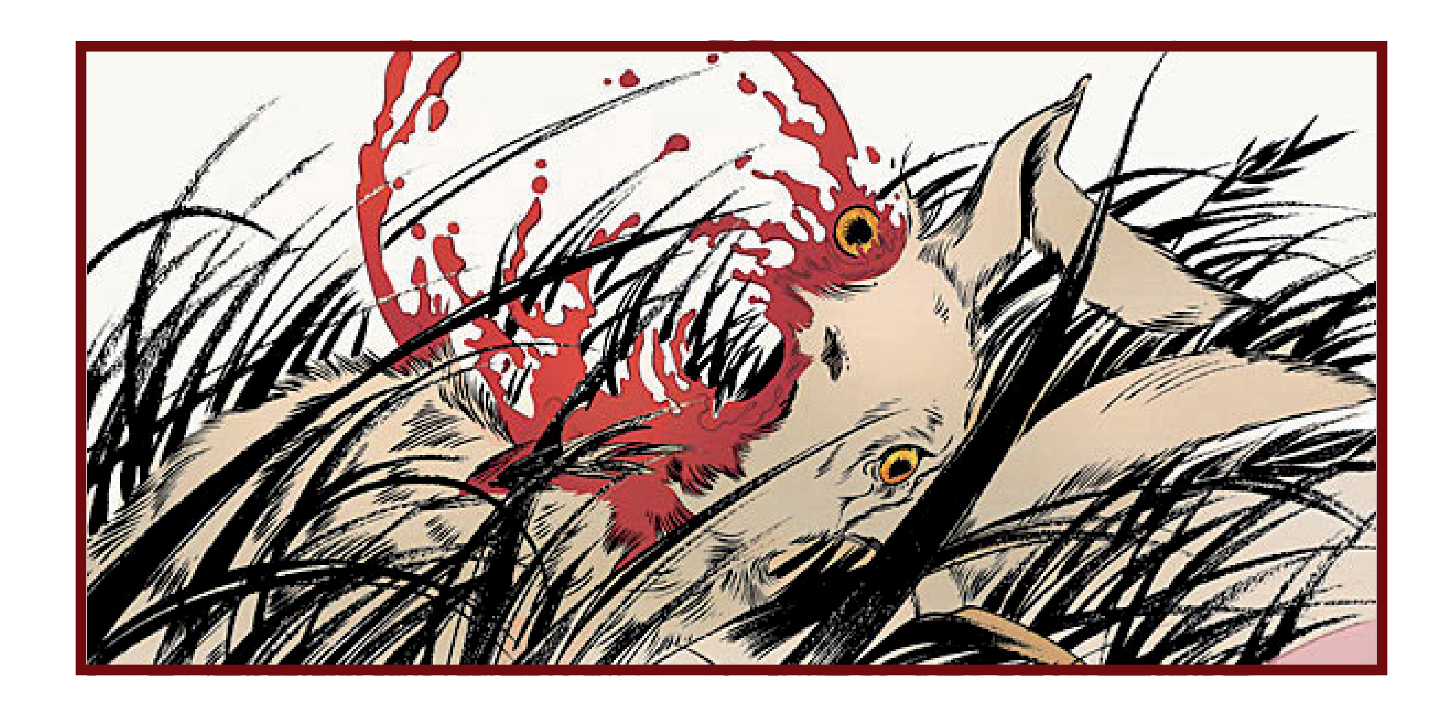


Ríos y Deconnick arriesgan al comenzar su cuento, su mito, con una imagen potente, subversiva: una niña armada que revienta la mitad de la cabeza de un conejo blanco; el primer pecado de esta Alicia que no termina de caer por la madriguera, sino que decide cerrar la puerta con llave. A partir de aquí, se suceden los acontecimientos y los personajes, sin apenas presentación. El conejo le cuenta a la mariposa la historia de otra niña, Sissy. Una pequeña con un ojo de cada color que recuerda a la Delirio, también de *The Sandman*, por cuanto encarna el caos, el cambio aproximándose de manera inexorable. El espacio donde se desata la acción es un Oeste arquetípico cuya esencia de frontera es terreno por transitar, límites por transgredir. Pero no por los *cowboys* cuyos relatos heroicos tanto han hecho por el *western*, sino por mujeres ligadas a la tierra, a la sangre derramada, que han abandonado el rol de pacientes sanadoras, madres abocadas a la cría, putas encerradas en sus *saloons*, lacayas en busca de la caricia del amo; en definitiva, hijas sumisas, serviciales, de un régimen establecido, que han decidido convertirse en personas de acción.

Pretty Deadly busca emular los mitos fundacionales y reapropiarse de sus códigos, volverlos del revés. En este sentido, es emocionante que todas las desobedientes que pueblan este relato pasen de la potencia al acto y constituyan un nuevo orden más allá del que dictan los antiguos constructores, donde el relevo generacional no lo es genealógico. Donde la forma (Emma Ríos) y el color (Jordie Bellaire) nos transportan a un paisaje onírico cuyo objetivo no es otro que introducirnos en un entorno apenas transitado de posibilidades; donde la Muerte ha dejado de ser el arquitecto del jardín para convertirse en la relatora de otros mundos todavía por descubrir.

Elisa McCausland

Elisa McCausland (Madrid, 1983) es periodista, crítica e investigadora especializada en cultura popular. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre la representación femenina en el cómic de superhéroes en la Universidad Complutense de Madrid. Sus ensayos pueden leerse en los libros Vengadores: Poder Absoluto *(Dolmen, 2013),* Radiografías de una explosión *(Modernito Books, 2013),* Batman desde la periferia *(Alpha Decay, 2013) y* Los Héroes están Muertos *(Dolmen, 2014). Ha participado en la compilación de cómic* Enjambre *(Norma, 2014). Escribe regularmente sobre cultura popular (cómic, cine, literatura) en el periódico* Diagonal. *Participa en los fanzines* Rantifuso *(desde 2005) y* Malavida. *Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro* Sangre Fucsia. *Ha colaborado en medios como* Radio 3, eldiario.es, Pikara Magazine, Rockdelux, Quimera *o* Madriz.



Culto Charles

José Ja Ja Ja

Fulgencio Pimentel, 2014



Aunque ante la muerte nadie esté preparado de antemano, ni siquiera su presencia constante en nuestras vidas nos iguala a todos los seres humanos. Mientras el rico puede comprar longevidad y calidad de vida, puede pagar por mantenerse vivo el máximo tiempo posible dentro de sus posibilidades, el pobre debe conformarse con una política de subsistencia, manteniéndose con vida la cantidad de tiempo que su suerte y su fortuna mínima pueda proveerle. En la vida existen clases hasta para morirse. Es natural, por extensión, que aquellos que abrazan de forma más fervorosa la religión sean las personas con menos recursos: ante la imposibilidad de tener una vida óptima, la religión les promete la posibilidad de una vida más allá de este mundo. La religión provee ya no de la igualdad, sino de la justicia, que los hombres no pueden dar. ¿Y qué ocurriría sí, además, alguna religión fuera verdadera y sus juicios no fueran mera jurisprudencia ficción? Que a lo mejor entonces sí seríamos todos iguales ante la muerte, jugando con las mismas posibilidades de base.

Culto Charles es un cómic que solo se puede entender como una herida de muerte. Todos los personajes que van desarrollándose a través de sus páginas son marginados, enfermos o desgraciados de cualquier clase que, al morir, ven cumplidos sus sueños al acabar en El Paraíso de Charles, donde todas aquellas obsesiones que cultivaron en vida se cumplieron allá donde ya todo no solo es posible, sino seguro por descabellado que se nos antoje; nunca se nos aclara si sus muertes son suicidios o muertes accidentales, aunque no es difícil intuirlo, pero en cualquier caso siempre nos queda claro que detrás de cada uno de los sueños lisérgicos que habitan después de muertos hay una explicación que puede comprenderse por aquello que emprendían justo antes de su muerte. Como si el último acto de sus vidas determinara todo que podrían ser en el más allá. Bajo esa premisa, todos son potencialmente iguales: todos tienen asegurado que su destino será el mismo que la última de sus acciones en vida, la obsesión sobre la que la han cimentado.

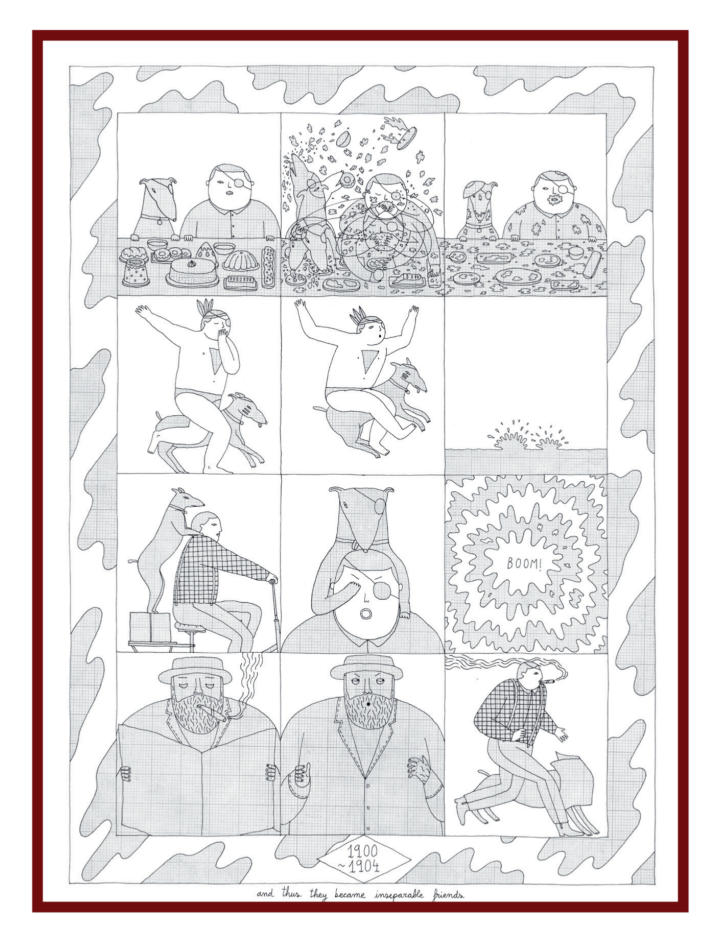
El problema es que, como resulta evidente. Ni ante la muerte somos todos iguales. El que muere trabajando la tierra tiene un último sueño, suponemos que temporal y no eterno, donde trabaja la tierra y los que murieron jugando a videojuegos tienen un último sueño que involucra el ocio lúdico. O lo que es lo mismo, si las personas mueren como han vivido su potencial siempre se ve determinado por sus límites: si un hombre solo ha podido conocer el trabajo o la desesperación del maltrato diario, aquello que haya más allá de la vida no será más que un reflejo de aquello. ¿Y si es el odio? Entonces su paraíso será perpetrar el odio por la eternidad.



En el plano narrativo la herida no es menos mortal. Seguir las historias es desconcertante, cuando no directamente imposible, al no respetar ninguna de las premisas esenciales del cómic: el orden de lectura no está implícito, los textos de soporte son mínimos, no existe apenas sí separación en viñetas, ni casi ninguna pauta general salvo la paginación misma. Fondo y forma, contenido y continente, se dan aquí la mano para formar un todo por descifrar. Es necesario leer varias veces *Culto Charles* para comprender su sentido implícito, incluso cuando gran parte de él se nos escape, porque está ahí incluso aunque no lo parezca. El orden de lectura se puede intuir al leer las acciones de las páginas varias veces y su narrativa de fondo se intuye al observar la repetición esquemática de cada capítulo. Tiene sentido incluso cuando parece objeto del más puro surrealismo. Que lo es en tanto emanación subconsciente de cada uno de los personajes que nos presenta —y por ello caótico, incomprensible, necesitado de referencias semisólidas en forma de introducción sobre la vida de los personajes primero y conclusión sobre su muerte después— y, por extensión, objeto de interpretación solo en tanto nos habla desde un simbolismo articulado en el orden de una vida ajena a la nuestra propia, o la del autor.

También es una herida de muerte al pensamiento de que los cómics deben ser entretenidos, que no pueden sacrificar la diversión inmediata a cambio de una comprensión más profunda. Leer *Culto Charles* es una experiencia esotérica, turbadora por lo solo en apariencia difícil de su narrativa tanto en disposición como en mensaje, pero no por ello carente de valor; mas al contrario, su valor se inscribe en no abandonar la narrativa tradicional, sino forzarla. Todas las premisas del cómic son puestas en duda, tensándolas hasta sus límites, para descubrir en el proceso nuevas formas de narrar en imágenes que nunca se salen de la lógica subyacente del género. *Culto Charles* es una lectura emocionante, una locura milagrosa que





es inconcebible de pensar que ningún demente haya tenido el valor de publicar —no porque no lo merezca, sino por los pocos riesgos que asume de normal el mercado editorial—, que, además, es un perfecto de objeto de estudios para cualquier persona interesada en la posible evolución del medio.

Hablar de *Culto Charles* es hablar de la muerte. No solo por cómo hiere de muerte a los analfabetos funcionales incapaces de comprender la necesidad de revolucionar el lenguaje, incluso apostando más allá de lo que el común de los mortales es capaz de comprender en primera instancia, sino también por cómo representa el sentido de la muerte en nuestras propias existencias. Todos moriremos, pero no todos somos iguales ante la muerte. No existe nada más allá de este mundo e, incluso si existe, parece existir solo a partir de nuestras experiencias; lo que seremos en la otra vida, o en esos breves instantes donde estamos entre dos mundos, no es nada más que una versión hiperbolizada de aquello que hemos conocido en vida. Nada más, nada menos.

Aquí se encuentra el sentido de la existencia, de por qué alguien como Jim Jones (o A. D. Brandon) consiguió que se suicidaran 909 miembros de su secta y por qué la muerte es siempre un accidente cósmico bajo nuestro prisma de seres vivos. También se encuentra un cómic hiperbólico, llevado al límite, pero eso es evidente. Evidente como que todos moriremos, pertenezcamos o no al Culto Charles.

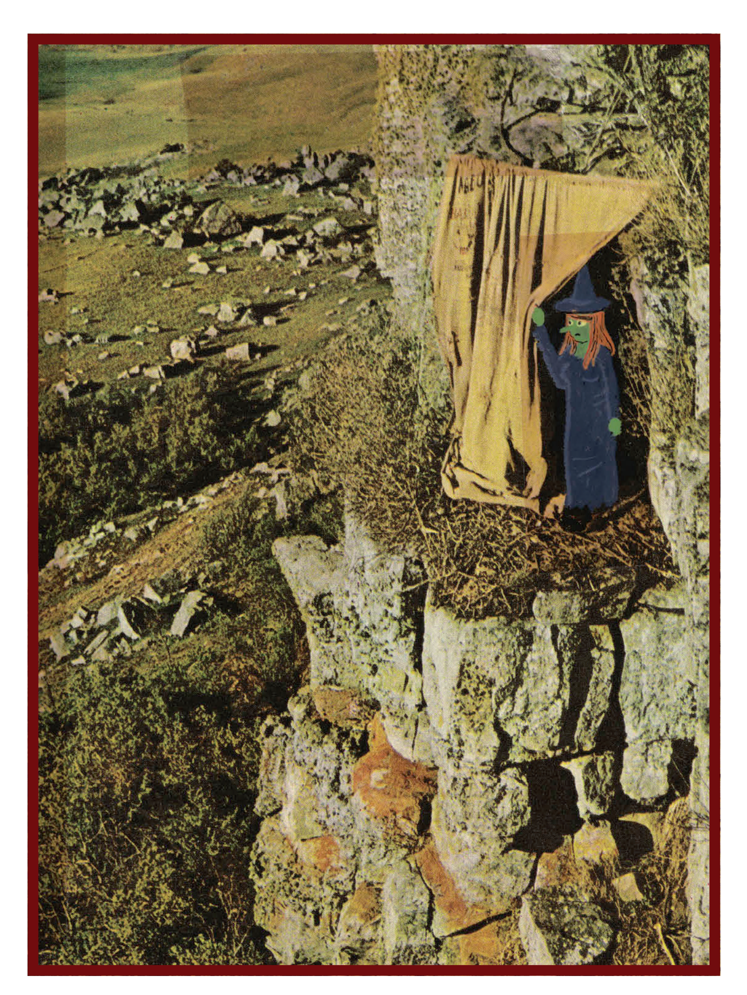
Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (*Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Hechizo total

Simon Hanselmann

Fulgencio Pimentel, 2014



Meg and Mog son los protagonistas de una serie de cuentos infantiles, una bruja y un gato que desde los setenta gozan de buena reputación entre los pequeños anglosajones. Sus aventuras se han llevado a televisión e incluso la 20th Century Fox anunció hace un par de años en la Comic Con de San Diego que la llevaría a la gran pantalla con intención de estrenarla el pasado mes de febrero. Finalmente esto no pasó pero a cambio, un par de meses más tarde, Fulgencio Pimentel nos hizo disfrutar cual infante inglés con *Hechizo Total*, la primera entrega de la serie *Megg, Mogg & Owl* que el australiano Simon Hanselmann viene dibujando.

En esta realidad Megg continúa siendo una bruja, Mogg su gato y Búho el compañero de piso que vaga por ahí y que, junto a Werewolf Jones, se convierte en personaje recurrente y blanco de bromas pesadas. ¿Alguna vez os habéis preguntado qué pasaría si a vuestros amigos gorrones les dieseis de fumar orégano en vez de maría? ¿O quién sería el ganador en un concurso de pies feos? ¿Cómo serían vuestra vidas si os pasaseis ocho horas sin nada mejor que hacer que ver una serie para adolescentes? Simon Hanselmann nos da respuesta a todas ellas a través de unos personajes vulnerables, sinceros y frustrantes. Se habla de sexo, de alcoholismo y de drogas, aunque bien es cierto que la imagen que muestra el dibujante poco tiene del glamour o la idealización que otros se empeñan en vender de ellas.

A pesar de ser una bruja verde, un gato con forma de gato y un búho con forma de persona, los protagonistas de *Hechizo Total* tienen la capacidad de transmitir al lector toda su madeja de sentimientos. Es fácil empatizar con ellos y llegar a comprender su desilusión por todo. En una ocasión, Búho vuelve del trabajo y se encuentra toda la casa empantanada. Megg se ha teñido el pelo, con sus consecuentes manchas, y después ha preparado con Mogg vino caliente con frutas. Búho está enfadado por el desorden y la suciedad, pero después de un trago termina olvidándolo todo y se van juntos al cine. No sabemos si finalmente llegan o no a su destino, porque en el camino deciden meter el coche en un túnel de autolavado. En esa página, compuesta por seis viñetas simétricas, todos pa-



recen estar felices, muy fumados y con una gran sonrisa en sus rostros. Búho finaliza con la letal frase "creo que estoy sintiendo la auténtica felicidad". Viendo esa composición es fácil entender por qué "auténtica" está subrayada.

La obra de Simon Hanselmann cuenta con rasgos análogos a los que definen el movimiento literario Alt Lit, una corriente encabezada por escritores jóvenes, como Tao Lin o Ben Brooks, que se caracteriza por tener la cultura de la red muy presente en su prosa o publicar sus creaciones directamente en Internet. El dibujante australiano optó por Tumblr como plataforma de difusión de sus historietas. Sus temáticas tienden a centrarse en la soledad, la precariedad social y los miedos que aterran a la juventud, pero también hacen aparición el sexo, las drogas y el alcohol utilizando el humor como hilo conductor. No obstante, Tao Lin y Simon Hanselmann han compartido páginas en una publicación tan representativa de nuestra época como Vice. Hanselmann también está a medio camino de esa otra tendencia llamada *Nueva Sinceridad*, que sirve de contraposición al postmodernismo y en la que lo mismo se engloba un *youtuber* que a la creadora de Girls, Lena Dunham. ¿Su nexo? La falta de ironía y la abundancia de melodrama, pero esto nada tiene que ver con la falta de humor. Porque, si algo es *Megg, Mogg & Owl,* es divertida.

Sus capítulos autoconclusivos de longitud variable facilitan una narrativa ágil y permiten lecturas no lineales. Sin embargo, sí puede apreciarse cómo la temática del capítulo condiciona el estilo de las páginas. En la mayoría de las historias encontramos un dibujo sencillo, a color y con un formato aproximado de doce viñetas por página, que puede variar hasta las veinte, con diálogos irregulares. Pero también podemos toparnos con otras composiciones singulares, con un dibujo más elaborado donde aparecen sombras y que coinciden con los momentos en los que Megg se encuentra en un estado más retraído o depresivo. Así, son estas páginas en escala de grises en las que acudimos con Megg a terapia o donde recibimos la noticia de que su madre podría estar muerta. En menor cantidad observamos relatos dibujados directamente a lápiz e incluso coloreados que, a pesar de dar la sensación de ser una obra inconclusa, dotan de identidad a la misma.

Hechizo Total no puede entenderse por completo sin conocer el bagaje del dibujante, un joven treintañero autodiagnosticado de Asperger que nació en la peor ciudad de Australia debido a sus altas cifras de criminalidad. O al menos eso es lo que nos asegura. Hanselmann es hijo de un motero y una adicta a la heroína, y desde su adolescencia ha realizado terapia para lidiar con sus problemas de ansiedad. Pero, como él mismo ha reconocido en varias entrevistas, su obra es su mejor terapia y cada personaje es una parte de su personalidad. De hecho, no es raro verle ataviado como su *alter ego* Megg en vídeos o fotografías que publica en la red o en diversos actos públicos. Ha reconocido influencias de Peter Bagge o Los Simpson en su obra, pero también subyacen rasgos de Ben Jones o, incluso, los hermanos Hernandez.

Hanselmann ha desarrollado en esta serie *underground* una comedia de situación en la que, a ratos *slapstick*, a ratos *Jackass*, te ríes. Te ríes mucho. Eso sí, después de la carcajada y la risa fácil llega un regusto amargo, como a ramalazo autodestructivo. Con *Hechizo total* estamos ante la radiografía de una generación joven que nace vencida, donde la apatía, la ansiedad y el egocentrismo son máximas, pero donde también se hila un humor muy fino. Sin duda estamos ante un gran talento que espero dé muchas más alegrías.



Elizabeth Casillas

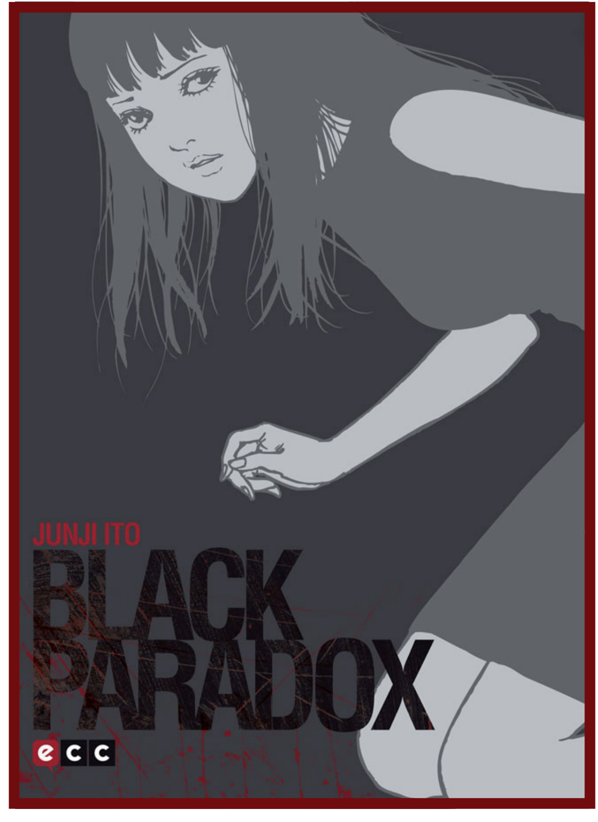
Elizabeth Casillas (Bilbao, 1986) es periodista y consumidora hiperactiva de todas las formas y manifestaciones de cultura. Tras un breve periodo como reportera local en el periódico Deia*, en 2013 fundó junto a sus compañeros la revista cultural* Cactus, *una publicación gratuita y en papel que se edita en Bilbao y donde escribe, sobre todo, de literatura, cómics y arte.*

Black Paradox

Junji Ito

ECC, 2014

El cosmos no nos debe nada, ni siquiera para mal; el sentido de la existencia es un producto humano, la quimera interesada de seres que no son capaces de vivir en el mundo pensando que carecen de un destino especial reservado para sí mismos más allá del hecho mismo de estar vivos. Al fin y al cabo, creer lo contrario, que no existe ninguna razón particular para haber nacido, nos situaría en la más incómoda de las posiciones posibles: somos un accidente cósmico, animales perdidos inconscientes de su destino, apenas si ganado que no tienen fundamento alguno para existir en el mundo. O peor aún que el ganado. Los humanos, en tanto seres conscientes, hemos creado toda una serie de condiciones de utilidad a partir de las cuales damos uso a los animales —como mascotas, como ganado, como entretenimiento o como mero objeto de exotismo—, dotando de sentido a su existencia, por débil o dependiente de nosotros que esta sea. Si que estemos aquí es objeto del puro azar, si nada cambiaría si no hubiéramos nacido, ¿qué sentido tiene la vida? ¿Por qué es mejor ser que no ser?



Aunque es la pregunta más antigua del mundo, aquella con la que toda persona se ha despertado en mitad de la noche rondándole la cabeza independientemente de su situación vital, no es plato de gusto de nadie pensar si nuestra existencia es un mero tropiezo antes de la muerte o existe alguna razón suficiente por la que estar vivos. La pregunta es el trauma de haber nacido. Partiendo de esa pregunta, Junji Ito nos sumerge desde la primera página en la consecuencia práctica más brutal de no encontrar respuesta al sentido de la existencia: el suicidio. Si la vida carece de sentido, solo nos queda el suicidio. Eso piensan los protagonistas de *Black Paradox*, los cuales quedan de forma anónima en una web de suicidas para emprender un último viaje hacia la nada; o, al menos, lo que ellos creen que es un viaje hacia la nada, pues los caminos del narrador son inescrutables.

Siendo un cómic de Junji Ito, famoso por seguir el legado del extraño H. P. Lovecraft introduciendo variaciones propias del terror contemporáneo —del cine americano, específicamente, con querencia particular por la lógica desnortada del género *slasher*— y de la mitología clásica japonesa, lo último que podían encontrar sus protagonistas al (intentar) quitarse la vida es la paz o la nada. Siempre hay algo detrás de aquello que podemos presenciar. En este caso nos encontramos con que el sinsentido de la existencia puede no ser tal cuando la biología apremia, cuando morir acompañado importa más que simplemente morir, o cuando descubrimos que quizás sí haya algo más allá de la vida, incluso cuando el reino de los muertos sea algo que se escape a nuestra comprensión. En ese sentido, Ito es un rey del *cliffhanger*: siempre hay



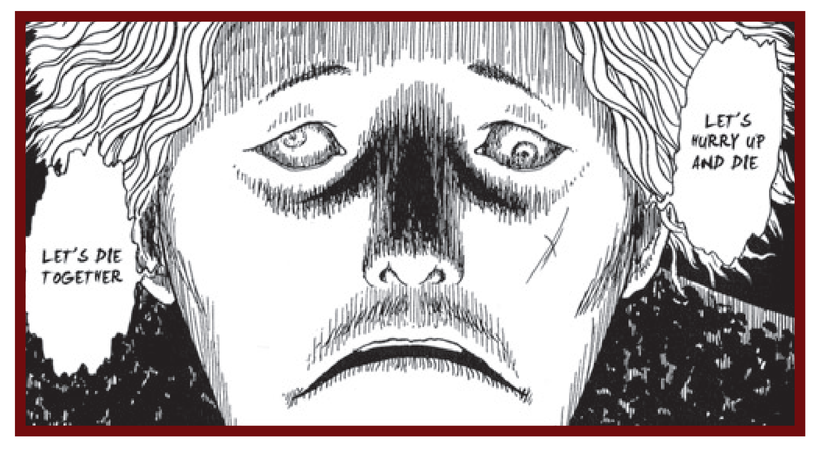
un giro narrativo o emocional por llegar, no cambiándolo todo, sino dando respuesta como método para plantear nuevas preguntas. Introduce robots, resucitados, vómitos paranormales, puertas interdimensionales y fuentes de energía espirituales para hilar una historia oscura, extraña más allá del canon de lo que hablamos cuando decimos "extraño", donde el sentido último de todo acontecimiento está más allá de la comprensión humana. Como en el caso del maestro Lovecraft, hay cosas que es mejor que el ser humano nunca conozca; a diferencia del aprendiz Lovecraft, el hombre es el único mal endémico para el hombre.

El dibujo sigue esa doble línea lógica, la del sinsentido y la de lo lovecraftiano, abusando de los tramados y los contrastes que producen el blanco y negro para crear una constante sensación de opresión. Los dibujos recargados, putrefactos, por no nombrar las anatomías imposibles o directamente en descomposición, contrastan de forma notoria con la sencillez del trazo, más próxima a la parodia casi infantil de Kazuo Umezu antes que al expresionismo realista de Suehiro Maruo. En ese choque de estilos es donde se conjugan a la perfección forma y fondo. Cuando las cosas se mantienen bajo control el dibujo es sencillo, rozando la caricatura manga, pero cuando el sinsentido se apodera del mundo y la narración deja ver su entramado de terror, entonces el dibujo se sobrecarga hasta convertirse en una mirada directa al infierno.

O más que al infierno, al más allá. La historia en ningún momento se sale de las coordenadas que marca en el primer capítulo, aunque en ocasiones pueda parecer lo contrario: la vida, la muerte y el doppelgänger como augurio —viéndose aquí otra de sus grandes influencias, E. T. A. Hoffmann— son las grandes constantes simbólicas de la historia. Nada escapa de ellas, enredan los cuerpos moribundos de todos aquellos que intentan escapar de la vida, porque es imposible salirse fuera del ciclo de la existencia. O de la narración misma.

A nadie debería sorprender que, dado el tipo de historia que es, la lógica interna de los relatos de Junji Ito siempre esté dos pasos por delante del lector, el cual se encuentra en el mismo estado de indefensión que los protagonistas. No comprende lo que está ocurriendo, porque esa información le es vetada.

Incluso cuando intercede y se interesa por aclarar el origen de lo que ocurre, dejando meridianamente claro el porqué de los acontecimientos —como es, relativamente, el caso del trabajo que nos ocupa o *Gyo*, a diferencia del más lovecraftiano *Uzumaki*—, siempre se guarda un silencio oscuro que nos hace pensar que existe algo que nos hemos perdido por el camino. Lo cual es intencionado. Cuando nos adentramos en el mundo de Ito lo hacemos aun a costa de saber que saldremos descompuestos, con la carne y los nervios y los músculos y los huesos licuados por una fuerza sobrenatural de más allá de nuestra realidad que nos resulta imposible de controlar o comprender; incluso al descubrirnos lo que existe más allá, las consecuencias del descubrimiento de la realidad subyacente al mundo, se guarda para sí la posibilidad de dotar de comprensión última a los acontecimientos. No existe respuesta al "¿Por qué…?" de la existencia. Aceptar el juego de Junji Ito es aceptar que no se saldrá indemne de él, que es como despertarse en mitad de la noche entre sudores fríos conscientes de que un día moriremos: nosotros tenemos que buscar la respuesta, elucubrar nuestras propias interpretaciones, encontrar el sentido particular de nuestra existencia dada la hostilidad aleatoria del cosmos.



La paradoja negra no es solo el grupo de cuatro personas que buscan viajar al más allá desde la primera página, sino todo el sentido que subyace detrás del manga homónimo. ¿Sería la humanidad capaz de arriesgarse a su propia extinción si con ello consiguiera un recurso prodigioso que le hiciera dar un gran salto hacia el futuro? La respuesta es evidente: lo hacemos todos los días, porque el mal último está personificado en la aleatoriedad del universo y en la inconsciencia de la humanidad.

Álvaro Arbonés

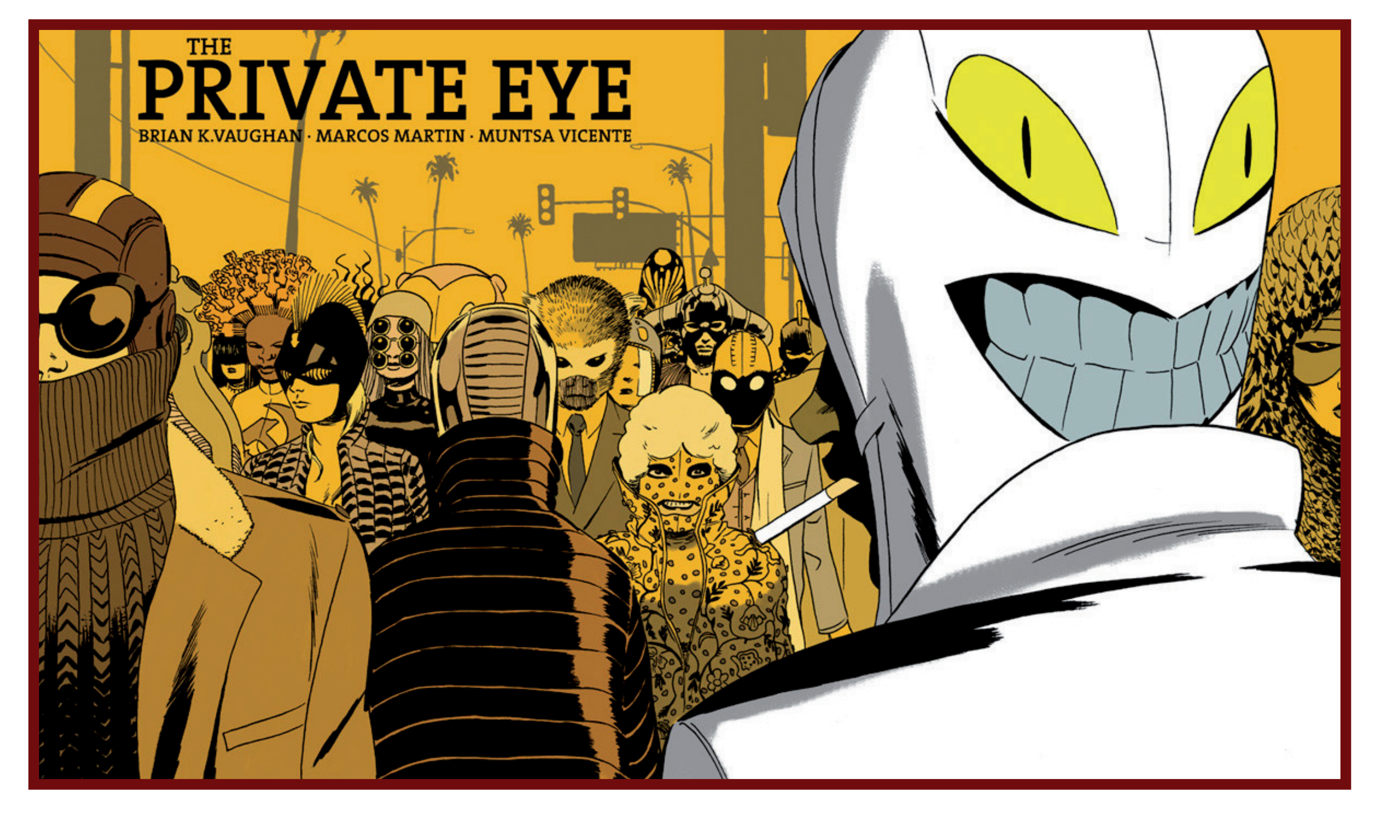
The Private Eye

Brian K. Vaughan, Marcos Martín y Muntsa Vicente

Panel Syndicate, 2014

Resulta cuanto menos curioso que un hombre que huye de las hoy omnipotentes redes sociales, que no tiene twitter, ni facebook, cosa casi obligada hoy en día para un artista como medio de promoción, sea el responsable de llevar el cómic digital a un nuevo nivel escribiendo un cómic que habla precisamente sobre el peligro de internet y las redes sociales. Todo un poco irónico. Que el cómic digital es algo que no termina(ba) de arrancar parece claro, los diversos modelos que se han puesto sobre la mesa no han logrado involucrar al público y, a pesar de que todas las grandes editoriales disponen de su propio catálogo de cómics digital y fomentan y promocionan el mismo, es un negocio que no llega a ser tan rentable como algunos pensaban. Desde luego no es la panacea, ni el futuro de la industria. Ni mucho menos el presente. Al final ha resultado ser, mal que les pese a los gurús, un nicho de mercado más, igual que pueden ser los quioscos o las grandes superficies, una opción más de la que el aficionado puede disponer.

Pero el gran acierto de Brian K. Vaughan y Marcos Martín no es la reinvención del cómic digital, aunque a ello también han contribuido notablemente, sino la demostración de que otro modelo de negocio es posible para el cómic llamémosle "americano" y por extensión, como ya es una realidad en la misma Panel Syndicate con el *Universe!* de Albert Monteys demuestra para cualquier otro tipo de cómic. Panel Syndicate es la prueba viviente de que el modelo de negocio clásico de autor-editorial-distribuidora-librería-lector ya no es ni mucho menos el único posible y han creado uno en el que la obra recorre el camino directo desde el



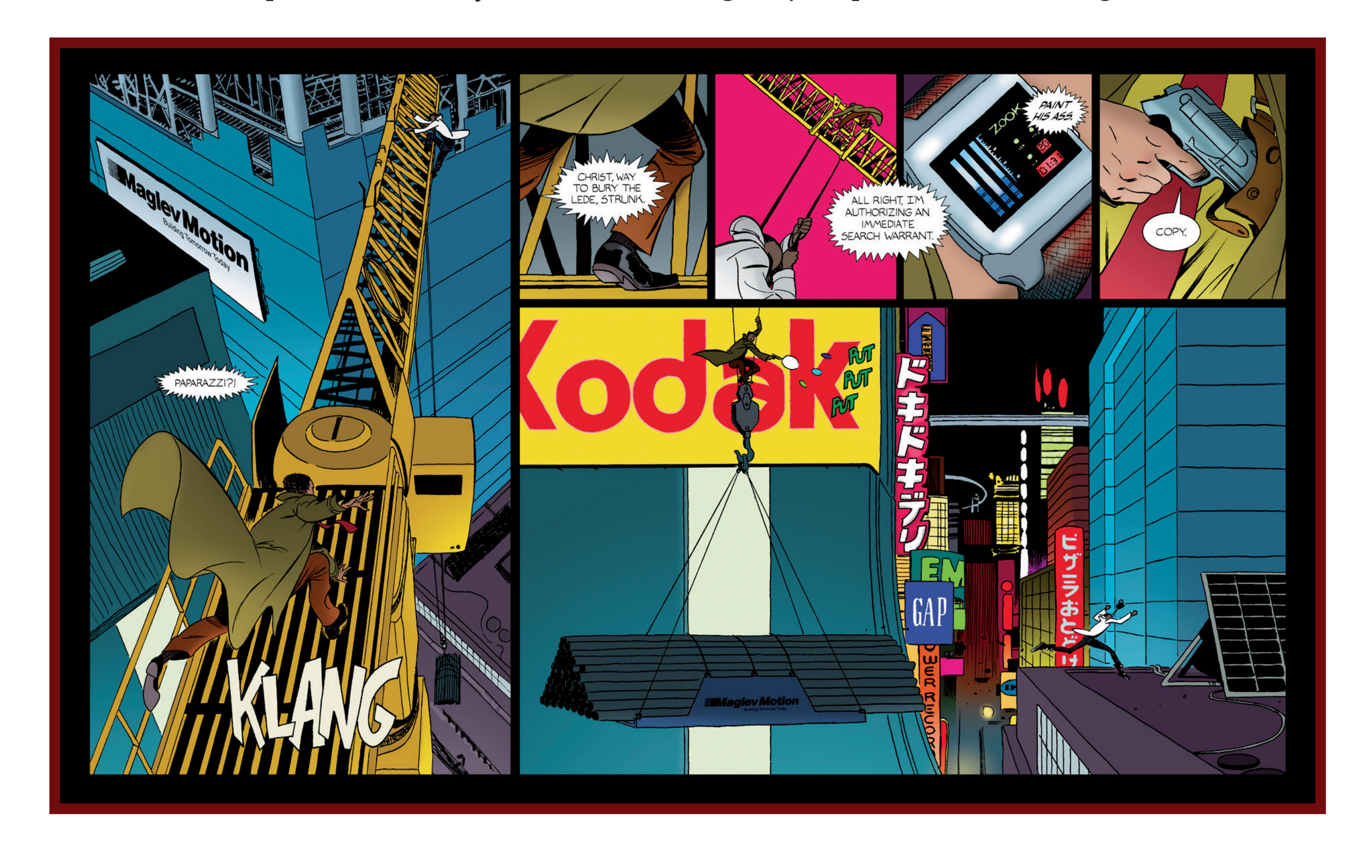


autor al lector sin ni un solo intermediario y permitiendo que sea el lector (no el mercado, ni la editorial, ni el gobierno) quien ponga el precio según su propia conciencia y su reconocimiento del trabajo de los autores que han hecho posible el cómic. Esto, que podría parecer una locura inviable nacida de la mente de un par de autores cabreados con la industria, parece ser un modelo de negocio legítimo y perfectamente funcional que puede —y de hecho ya lo está haciendo con ejemplos en nuestro propio país— abrir el camino a otros autores a canalizar su arte por esta vía. El camino que Vaughan y Martín han tomado es un camino valiente y arriesgado, pero brutalmente honesto: "esto es lo que yo te ofrezco, dime cuánto crees que vale". Y el público, que no es tonto, ni un hatajo de ladrones amantes del todo gratis como algunos quieren hacernos creer, parece responder positivamente a la propuesta.

Por supuesto, esto no sería posible si el cómic planteado no tuviera un mínimo de calidad, y *The Private Eye* calidad tiene a raudales. La historia plantea un futuro distópico en el que en un momento determinado "la nube" explotó, y toda esa información que guardamos en internet, en nuestro historial de búsqueda, en nuestra cuenta de correo, en nuestra cuenta de dropbox, se hizo pública permitiendo a cualquier persona disponer de cuanta información quisiera sobre cualquier otra. No podemos pasar por alto el símil con la situación actual, en la que el umbral de privacidad de la sociedad está llegando a unos niveles tan bajos en los que sin necesidad de esta "explosión de internet" volcamos información privada en cantidades masivas en la red, disponible para cualquiera con la paciencia para recuperarla. En menos de una hora un usuario medio podría obtener el nombre de nuestros familiares y amigos, nuestra dirección y una lista de gustos bastante acertada, amén de los lugares que más visitamos y las horas a las que estamos o no en nuestra casa, y eso tan solo es el principio. Lo que Vaughan y Martín plantean es menos ciencia ficción de lo que parece. *The Private Eye* nos cuenta como, llegados a ese punto, la sociedad dio un brusco giro de 180º hasta una cultura de la hiperprivacidad en la que nada es lo que parece y nadie quien dice ser. Con este tapiz de fondo, Vaughan plantea un thriller detectivesco en toda regla con su investigador privado, su mujer misteriosa, su asesinato al comienzo del relato y todos los clichés del género que uno pudiera desear, pero articulados de modo que forman una narración tremendamente original y atractiva.

Generalmente en los cómics creados a cuatro manos suele haber una persona que destaca, acaso involuntariamente, sobre el global, sea el guionista o sea el dibujante, a menudo es uno de los dos el que más importancia tiene en el resultado final, el que imprima ese regusto último que hace al cómic ser lo que es.

Esto es algo imposible de afirmar en *The Private Eye*, si el guión de Vaughan plantea una aventura trepidante y misteriosa con un ritmo frenético, el dibujo de Martín resulta totalmente indispensable para hacer del cómic lo que es creando no solo un universo nuevo y fascinante sino adaptándolo además al formato en el que es presentado, otro de los grandes aciertos de *The Private Eye*. No todos los autores son capaces de detectar las particularidades de un formato y construir su cómic basándose en ellas a fin de obtener el máximo rendimiento y beneficio de las mismas. Si el cómic digital no termina de funcionar es porque no deja de ser el mismo cómic de papel pero presentado en la pantalla del ordenador, lo que lo hace no solo más incómodo de leer según el dispositivo en el que lo leas, sino que le hace perder las particularidades intrínsecas del formato en el que ha sido creado. Leer en la pantalla de un ordenador o tablet no es ni remotamente parecido a leer en papel, igual que leer un cómic en formato apaisado no se asemeja a leer un cómic en formato *comic-book* americano. Es obligación del artista saber cómo va a ser presentada su obra y adaptarla en consecuencia, algo que Vaughan y Martín han comprendido a la perfección desde el primer número haciendo que *The Private Eye* "sea" un cómic digital, y no pueda existir de ningún otro modo.



Por tanto, *The Private Eye* no solo es un cómic fascinante, divertido, original, y maravillosamente dibujado, sino que tiene una importancia particular en la historia del medio por su acertadísimo entendimiento del formato en el que se presenta sabiendo adaptar su historia mejor que nunca a las peculiaridades de lectura del cómic digital, y por la demostración de que otro modelo de negocio es posible en la industria del cómic, un modelo en el que los autores crean sus obras y las envían directamente a sus lectores sin intermediarios ni costes adicionales, afianzando la relación autor-lector y haciéndola más cercana que nunca. Solo queda preguntarse lo que podrían lograr desde Panel Syndicate si hicieran un uso masivo de las redes sociales para promocionarse como tantos otros hacen, claro que entonces perderían privacidad y autenticidad.

Borja Usieto

Borja Usieto se sumergió por primera vez en internet con El Imaginario del Dr. Ender, *un blog de crítica cinematográfica que le dio el impulso necesario para comenzar en 2011* Quién Vigila al Dr. Ender, *blog de cómic que acoge desde el tebeo más independiente hasta la última creación de Marvel, y que lo ha llevado a colaborar con algunas de las principales webs especializadas del medio. También podéis seguirlo en Twitter en @DocEnder.*



Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 3, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

---

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013

Año de edición: 2014 (diciembre)

Lugar de edición: Madrid

ISSN: 2340-7867